
LE MAGAZINE 100% SOLUTIONS POUR TOUS LES JEUX
PC SOLUCES
n° 4 Juin 1996 32 F
BAD MOJO
Pour en finir avec les cafards...
Legend of kyrandia 2&3
Les solutions détaillées
The 7th guest
The 7th guest
Toutes les énigmes dévoilées
Crusader
33 pages de plans
Worms
Le guide stratégique
Command & Conquer opérations survie:
Tactiques à toutes épreuves
12 solutions pour terminer :
Bad mojo • Command & Conquer Opérations survie • Congo • Crusader: no remorse • D • Dune 2 • Legend of kyrandia 2 • Legend of kyrandia 3 • The 7th guest • The secret of monkey island 2 • Rayman • Worms
ET, BIEN SUR, TOUS LES CODES, TRUCS, AIDES, ASTUCES POUR FINIR VOS JEUX
L 9506 - 4 - 32,00 F
Belgique : 200 FB • Suisse : 9 FS • Luxembourg : 200 FL • Canada : 7,95 $ Can

abonnez-vous à

DANS PC SOLUCES N°1, VOUS TROUVEREZ LES SOLUTIONS COMPLÈTES ET LES GUIDES DE :



11th HOUR (THE)
ALIENS
BURIED IN TIME
COMMAND AND CONQUER
DUNGEON MASTER II
ÉNIGME DE MAITRE LU (L')
FADE TO BLACK
HEXEN
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
MORTAL KOMBAT III
MYST
SECRET DU TEMPLIER (LE)
SPACE QUEST VI
WARCRAFT II : TIDES OF DARKNESS

ET ÉGALEMENT DES ASTUCES, CODES, CHEAT-MODES, PATCH POUR LES JEUX SUIVANTS :

A4 NETWORK
ABUSE (Version Shareware)
ALONE IN THE DARK III
BATTLE ISLE III
COMMAND AND CONQUER
CREATURE SHOCK
CRUSADER : NO REMORSE
CYBERMAGE
CYCLONES
DAEDALUS ENCOUNTER
DARK FORCES
DESCENT
DESTRUCTION DERBY
DUNGEON MASTER II
FRONTIER : FIRST ENCOUNTER
FURY 3
HEXEN
LEMMINGS 3D
MAGIC CARPET
MECHWARRIOR II
NEED FOR SPEED (THE)
PANZER GENERAL
PITFALL
REBEL ASSAULT II
SIM TOWER
TEKWAR
TERMINAL VELOCITY
WARCRAFT II
WITCHAVEN

DANS PC SOLUCES N°2, VOUS TROUVEREZ LES SOLUTIONS COMPLÈTES ET LES GUIDES DE :



CAESAR II
DRAGON LORE
FRANKENSTEIN
GABRIEL KNIGHT II : THE BEAST WITHIN
PHANTASMAGORIA
SAM AND MAX : HIT THE ROAD
SHANNARA
SHIVERS
SIMON THE SORCERER II
STONEKEEP
WARCRAFT II : TIDES OF DARKNESS
WING COMMANDER IV

ET ÉGALEMENT DES ASTUCES, CODES, CHEAT-MODES, PATCH POUR LES JEUX SUIVANTS :

7th GUEST (THE)
ACTUA SOCCER
ALADDIN
ALIEN LOGIC : SKYREALMS OF JORUNE
AMAZON QUEEN
ARENA : THE ELDER SCROLLS
ASCENDANCY
BATTLE ISLE II
CAESAR II
CANNON FODDER
CANNON FODDER II
CHAOS CONTROL
COMPANIONS OF XANTH
CRUSADER : NO REMORSE
CYCLEMANIA
DESCENT
DESCENT II (Interactive Demo)
DUKE NUKEM 3D (Version Shareware)
DUNE II
EARTHWORM JIM
EYE OF THE BEHOLDER III
FATAL RACING
FX FIGHTER
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
JOHNNY BAZOOKATONE
LEMMINGS 3D
LODE RUNNER
MAGIC CARPET II
MORTAL KOMBAT II
NBA JAM TOURNAMENT EDITION
POWER DRIVE
POWERSLAVE
PRIMAL RAGE
PUSH OVER
QUAKE (Beta V0.9)
RISE OF THE TRIAD
SIM CITY 2000
SIM ISLE
STONEKEEP
TEKWAR
TERMINATOR : FUTURE SHOCK
WARCRAFT II
WITCHAVEN



VOICI LA LISTE DES 100 DÉMOS JOUABLES QUE VOUS TROUVEREZ DANS PC COLLECTOR N°1 :

ABSOLUTE ZERO
ACTION SOCCER
AIR POWER
APACHE LONGBOW
ASTRO FIRE
BATTLE BUGS
BATTLE ISLE 2
BC RACERS
BERMUDA SYNDROME
BODY COUNT
BRUTAL
CAESAR 2
CAMPAIGN 2
CANNON FODDER 2
CAPITALISM
COMMAND & CONQUER
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CRUSADER
CYBERMAGE
DARK LEGIONS
DARKER
DESCENT
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
EARTH SIEGE 2
EARTHWORM JIM
ENDORFUN
ENTOMORPH
FADE TO BLACK
FANTASY GENERAL
FATAL RACING
FIFA 96
FLIGHT COMMANDER 2
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
FX FIGHTER
GAZILLIONAIRE
HEXEN
ICE BREAKER
INDY CAR RACING 2
JAGGED ALLIANCE
KRYPTON EGG
LBA
LEMMINGS 3D
MAGIC CARPET 2
MECH WARRIOR 2
MEGA MAN X
MICRO MACHINES 2
MORTAL KOMBAT 3
NAVY STRIKE
OVERLORD
PINBALL ILLUSIONS
PINBALL MANIA
POWER DOLLS
POWER DRIVE
PRIMAL RAGE
PROJECT X
PSYCHO PINBALL
PUTTY SQUAD
RAYMAN
REBEL ASSAULT 2
RENEGADE
SAM AND MAX HIT THE ROAD
SCREAMER
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SHELLSHOCK
SILENT HUNTER
SILENT THUNDER
SIM TOWER
SLIPSTREAM 5000
SPACE BUCKS
SPECTRE VR
STAR RANGERS
SU 27 FLANKER
SUBWAR 2050
SYNDICATE
TEKWAR
TEMPEST 2000
TERMINAL VELOCITY CD
TERMINATOR : FUTURE SHOCK
THE DIG
THE JUNGLE BOOK
THE NEED FOR SPEED
THE PERFECT GENERAL 2
THE SETTLERS
TORNADO
TOWER ASSAULT
TRANSPORT TYCOON
ULTIMATE BODY BLOWS
US NAVY FIGHTERS
VIRTUA POOL
VIRTUOSO
VOID PIRATES
WARCRAFT
WING COMMANDER 4
WIPE OUT
WITCHAVEN
X-COM TERROR FROM THE DEEP
ZOOP
WORMS
ZORRO

PC SOLUCES

1 an d'abonnement (*11 n^os^*) **250 FF.** au lieu de 352 FF. (*102 FF d'économie*)



UN FANTASTIQUE CD-ROM PC EN CADEAU AVEC 100 DÉMOS JOUABLES DES MEILLEURS JEUX PC DU MOMENT

• Actua Soccer • Aegis • Aladdin • Alex Dampier Pro Hockey • Flight of the Amazon Queen • Apache Longbow • Arena • AstroBattle Bugs • Battle Drome • BC Racer • Beneath A Steel Sky • Bounty Hunter • Blake Stone • Brutal • Bureau 13 • Campaign 2 • Cannon Fodder 2 • Champions Of Zulula • Chord Machine • Cool Spot • Crusades In Space • Darker • Dark Forces • Delta V • Depth Dwellers • Descent • Diggers • Dominus • Doom • Dragon • Dream Web • Dungeon Master 2 • Epic Pinball • Fade To Black • Fatal Racing • FIFA Soccer'96 • Floaters • Framed • FX Fighter • Goblins 3 • Gods Of Thunder • Gravitation • Hardball IV • Heretic • Hexen • Hi Octane • Highway Hunter • Hocus Pocus • H.U.R.L. • Illusion • Inferno • Isle Of The Dead • Jazzy Jack Rabbit • Jungle Strike • Lamborghini Challenge • Laser Light • Lemmings 2 • The Lion King • Little Big Adventure • Lotus Esprit • Magic Carpet 2 • Mech Warrior 2 • Mega Race 2000 • Menace • Micro Machines 2 • Mortal Kombat 3 • Nascar Racing • The Need For Speed • Panzar General • Primal Rage • Project X • Pyromania • Quarantine • Raptor • Rise Of The Triads • Sam & Max • Sango Fighter • Sensible World Of Soccer • Shadow Caster • Sim Town • Sky Roads • Slip Stream 5000 • Spear Of Destiny • Super Frog • Super Karts • Super Street Fighter II Turbo • System Shock • TD 2192 • The Settlers • Tube • Virtua Chess • Virtuoso • Wing Commander III • Wolfenstein 3D • Worms • Wrath Of Earth • Zoop • Zorro •

LE MAGAZINE 100% SOLUTIONS POUR TOUS LES JEUX
PC SOLUCES
14 vraies solutions + DES TONNES DE TRUCS, D'ASTUCES, DE CODES, DE SOS...
Alone in the dark I, II, III
Vous regardez trop les soluces !
Lands of Lore 24 pages de plans
Les Guignols de l'info
Rayman Les plans complets tout en images
les solutions de : Sim city 2000 • Legend of Kyrandia • The dark eye • King quest 7

DANS PC SOLUCES N°3, VOUS TROUVEREZ LES SOLUTIONS COMPLÈTES ET LES GUIDES DE :

- ALONE IN THE DARK 1
- ALONE IN THE DARK 2
- ALONE IN THE DARK 3
- L'AMAZONA QUEEN
- ARENA, THE ELDER SCROLLS
- DAY OF THE TENTACLE
- IN THE 1ST DEGREE
- KING QUEST 7
- LANDS OF LORE
- LEGEND OF KYRANDIA
- LES GUIGNOLS DE L'INFO
- THE DARK EYE
- RAYMAN (1ÈRE PARTIE)
- SIM CITY 2000

ET ÉGALEMENT DES ASTUCES, CODES, CHEAT-MODES, PATCH POUR LES JEUX SUIVANTS :

- AIR BUCKS
- ASSAULT RIGS
- BABY JO
- BATTLE ISLE
- BLACK THORNE
- BRAIN DEAD 13
- CHAOS ENGINE
- CREEPERS
- DARK SUN II
- DELTA V
- DESCENT II
- DRUID
- DUKE NUKKEM 3D
- DYNABLASTER
- EXTREME PINBALL
- FLASHBACK
- FULL THROTTLE
- HERETIC
- HI OCTANE
- HUMANS
- INFERNO
- ISHAR 3
- LANDS OF LORE
- LE LIVRE DE LA JUNGLE
- LEMMINGS
- OH NO MORE LEMMINGS
- OUTER RIDGE
- PIZZA TYCOON
- POPULOUS II
- PRIVATEER
- RADIX
- RAPTOR
- REBEL ASSAULT II
- ROAD WARRIOR
- SCREAMER
- SLEEPWALKER
- STRIFE
- SUBWAR 2050
- THE NEED FOR SPEED
- THE SETTLERS
- THEME PARK
- TOWER ASSAULT
- TYRIAN
- ULTIMA VI
- ULTIMA VII
- WARHAMMER
- WING COMMANDER : I, II, III, IV
- WORMS
- ZORRO

Il n'est pas trop tard pour commander PC Soluces n°1, n°2 et n°3 ainsi que PC Collector n°1 !

Expédition sous 48 heures* et port gratuit.

**sous réserve des stocks disponibles et pour la France métropolitaine.*

BULLETIN DE COMMANDE

○ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (11 n°). Je recevrai 11 numéros et le CD-ROM de 100 démos jouables pour PC pour 250 FF seulement au lieu de 352 FF, soit une économie de 102 FF. Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES*

○ *Oui, je veux recevoir le n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ de PC Soluces pour 32 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était gratuit. Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES*

○ *Oui, je veux recevoir le n°1 ☐ n°2 ☐ de PC Collector avec les 3 CD pour 49 FF par numéro et j'ai bien noté que le port était gratuit. Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC COLLECTOR*

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à PC SOLUCES 92-98, Bd Victor Hugo 92115 Clichy Cedex

NOM .... **PRÉNOM** .... **AGE** ....

ADRESSE ....

VILLE .... **CODE POSTAL** .... **PAYS** ....

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 37 FF . Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Edito

100 raisons d'aimer PC Soluces !

Aux USA, y'a un truc qui marche vachement bien, ça s'appelle les «hate books». On trouve, dans de petits fascicules, 100 raisons de détester telle ou telle personne. C'est bien souvent de la mauvaise foi. On a décidé de prendre le problème à l'envers et de faire un «love book», en toute bonne foi bien sûr.

1. *C'est le plus beau journal du monde !* ***2.*** *C'est parce que l'on a des bons maquettistes.* ***3.*** *C'est un beau mensuel de 132 pages.* ***4.*** *Ah, ce mois-ci, y'en a moins.* ***5.*** *C'est pour qu'il ne soit pas trop lourd à porter, que vous ne soyez pas trop fatigué.* ***6.*** *Non, en fait, c'est parce qu'on a eu des jeux assez courts.* ***7.*** *Mais y'a toujours autant de soluces.* ***8.*** *Toutes plus intéressantes les unes que les autres.* ***9.*** *Par exemple, y'a Kyrandia II, très attendue comme soluce.* ***10.*** *Pis le III.* ***11.*** *On n'a pas pu mettre le IV, désolé.* ***12.*** *Il n'existe pas.* ***13.*** *C'est pour ça.* ***14.*** *On fait des guides de jeux aussi.* ***15.*** *Ce mois-ci, y'a Worms.* ***16.*** *Et Command and Conquer, Opération survie.* ***17.*** *Ça, ça n'a pas été facile, ouh la la.* ***18.*** *Vraiment pas facile.* ***19.*** *Dans ce numéro, y'a la fin de la soluce de Rayman.* ***20.*** *Ça en aura fait des pages !* ***21.*** *Y'a aussi le début de la soluce de Crusader.* ***22.*** *«Encore à suivre», direz-vous ?* ***23.*** *Eh oui, rien que la première partie fait trente-trois pages !* ***24.*** *En soluce express, on a fait pour vous Bad Mojo.* ***25.*** *Au cas où vous seriez bloqué.* ***26.*** *On ne sait jamais.* ***27.*** *C'est pourtant facile.* ***28.*** *Et puis, on n'est pas là pour faire des trucs difficiles.* ***29.*** *Ça se saurait.* ***30.*** *Si, parfois, on fait des trucs durs.* ***31.*** *On arrive à se lever avant midi, par exemple.* ***32.*** *Pas tous les jours, quand même.* ***33.*** *L'autre jour, j'ai fait un truc très dur.* ***34.*** *Chez moi, j'ai installé Windows 95.* ***35.*** *Vous êtes nombreux à en demander la soluce.* ***36.*** *On n'a pas la place. On est désolés.* ***37.*** *Si vous voulez, on rajoute 400-500 pages.* ***38.*** *Et puis, on fait une liste de bugs.* ***39.*** *Ça serait rigolo.* ***40.*** *Faire la nique à l'ogre Microsoft.* ***41.*** *On n'aime pas Microsoft, ici.* ***42.*** *Ils ont un PDG affreux.* ***43.*** *Nous, on est vachement plus beaux.* ***44.*** *Quand on sort des CD, ils n'ont pas 300 bugs.* ***45.*** *Nos CD sont dans PC Collector.* ***46.*** *Vous connaissez ?* ***47.*** *C'est nous qu'on le fait aussi.* ***48.*** *Souvent copié.* ***49.*** *Jamais égalé.* ***50.*** *Eh, eh.* ***51.*** *Elle est bien bonne, celle-là !* ***52.*** *On en fait plein, des journaux.* ***53.*** *Plein de pages. Des centaines chaque mois.* ***54.*** *Vous avez bien fait d'acheter ce journal.* ***55.*** *Vous savez pourquoi ?* ***56.*** *C'est la fin de vos tourments.* ***57.*** *Vous ne retirerez plus les programmes de vos disques durs avant de les avoir terminés.* ***58.*** *PC Soluces, c'est plein de rubriques.* ***59.*** *Y'a Marche ou Crève, par exemple.* ***60.*** *On recense les bugs des programmes.* ***61.*** *Et on explique comment les éviter.* ***62.*** *Pratique...* ***63.*** *Oooh, la soluce de Congo ! Page 94 !* ***64.*** *Et celle de The 7th Guest, la vraie.* ***65.*** *Un guide de jeu pour Dune II.* ***66.*** *Ouh la la ; les nuits blanches sur Dune II.* ***67.*** *Et sur cet édito.* ***68.*** *On a aussi des rubriques qui vous sont consacrées.* ***69.*** *Enfin, elles vous sont toutes consacrées.* ***70.*** *Mais les SOS plus particulièrement.* ***71.*** *Vous séchez sur un jeu ?* ***72.*** *Écrivez-nous, on passe votre lettre.* ***73.*** *Et d'autres lecteurs vous répondent.* ***74.*** *Le Bloc-Notes aussi, c'est vous qui le faites.* ***75.*** *Vous répondez au sondage.* ***76.*** *Vous pouvez gagner plein de trucs.* ***77.*** *Comme dans de nombreuses rubriques.* ***78.*** *Vous pouvez demander la soluce de votre choix.* ***79.*** *Mais y'a des étourdis.* ***80.*** *Des mecs qui demandent une soluce déjà passée dans les anciens numéros.* ***81.*** *Vous pouvez les commander, vous savez ?* ***82.*** *Regardez en page 3.* ***83.*** *Y'a la liste de toutes les soluces.* ***84.*** *Et pis en page 2, on peut s'abonner.* ***85.*** *C'est pratique, on peut tout faire, tout commander sur la même double page.* ***86.*** *Vous connaissez Triche Trash ?* ***87.*** *Pas le film.* ***88.*** *La rubrique.* ***89.*** *Plein de cheat modes, de trucs.* ***90.*** *Tout pour tricher.* ***91.*** *Mais vraiment plein ! Et si vous nous envoyez un truc et que vous êtes publié, vous gagnez un jeu.* ***92.*** *Hauts de Seine.* ***93.*** *C'est là que j'habite, alors, c'était facile.* ***94.*** *Et dire que c'est déjà le numéro 4 !* ***95.*** *L'intégrale commence à prendre du poids.* ***96.*** *Ça ressemble à quelque chose, hein ?* ***97.*** *Et je vous parle même pas du numéro 5.* ***98.*** *Non, j'en parle pas.* ***99.*** *C'est secret.* ***100.*** *Et plein de surprises.*

Cyber Ganem

SOMMAIRE

PC SOLUCES n°4

MARCHE OU CRÈVE

PAGE 18

Comment éviter les bugs sur Windows 95 ? Réponse : ne pas l'installer. Plus sérieusement, comment éviter le plantage de la machine provoqué par un bug quelconque, celui qui arrive juste au moment où vous alliez sauvegarder après avoir joué dix heures sans avoir enregistré votre partie. Bisque, rage ! Les problèmes des jeux récents ou moins récents, ils sont référencés ici. Mais le plus intéressant, c'est que nous mettons aussi la manière de les éviter.

WORMS

PAGE 20

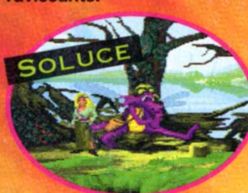
Bien sur, nous ne pouvons pas jouer à votre place mais ce guide vous permettra d'éviter les pièges les plus bêtes et de mieux connaître les différentes armes à votre disposition. Avec, en prime, un code qui vous sera bien utile.



KYRANDIA II — HAND OF FATE

PAGE 22

La suite de The Legend of Kyrandia est l'une des soluces les plus demandées. C'est tout naturellement que nous nous sommes penchés sur la réalisation de cette solution. Vous incarnez cette fois une jeune alchimiste nommée Zanthia, ravissante si tant est qu'il y ait des personnages de jeux vidéo ravissants.



COMMAND & CONQUER — OPÉRATION SURVIE

PAGE 26

Ceci n'est pas une suite, c'est le add-on. Peu d'innovations mais des missions diaboliquement compliquées. Un guide de jeu s'imposait. Avec en prime la manière de tricher pour se faire un maximum de pognon. Attention, dans ce jeu, l'ordinateur triche effrontément...



RAYMAN — 2ÈME PARTIE

PAGE 32

Suite et fin du meilleur jeu de plates-formes de l'année sur PC. Les passages délicats, les plans, tout est là. Ce jeu au magnifique graphisme n'aura plus de secret pour vous. Mais gare ! Les boss sont redoutables...



THE 7TH GUEST

PAGE 44

Perdu dans le manoir de Stauf ? Bloqué par une énigme ? Voici la soluce ultime, celle qui vous mènera à la fin du jeu. Rappelons que la soluce de The 11th Hour est parue dans le numéro 1 de PC Soluces.



D



PAGE 92

D comme quoi ? Sur la boîte, il y a plusieurs solutions mais aucune n'est la bonne. Vous incarnez la fille d'un professeur qui vient subitement de péter les plombs et vous vous retrouverez dans un monde étrange et sanglant pour connaître la vérité sur vos aïeuls.

CONGO



PAGE 94

Vous n'avez pas aimé le film ? Vous aimerez le jeu, qui se présente comme un jeu d'aventure classique mais qui bénéficie d'un joli graphisme, d'énigmes logiques et d'un scénario qui, bien qu'il soit inspiré du film, se démarque assez du support cinématographique pour en faire un produit original.

KYRANDIA III — MALCOM'S REVENGE



PAGE 98

La trilogie se finit par un jeu qui n'a rien d'exceptionnel au point de vue scénaristique. Les actions à effectuer, c'est un peu du n'importe quoi et il parait compréhensible de caler. D'ailleurs, vous avez été nombreux à nous demander la solution.

MONKEY ISLAND 2



PAGE 102

Après la revanche de Malcolm, celle de Lechuck. Décidément ! Celle-ci est beaucoup plus fun et «Monkey 2» reste sans conteste sur le podium des jeux les plus drôles jamais réalisés.

CONCOURS

PAGE 105

Tiens, un concours ! Et pas n'importe lequel : un concours Warcraft, organisé par nous-mêmes et surtout par Ubi Soft. Avec encore plein de trucs à gagner ! Et pas n'importe quoi : une carte d'acquisition vidéo, un modem 28.800, une carte son Wave FX, tous de grande qualité, des jeux et des goodies.



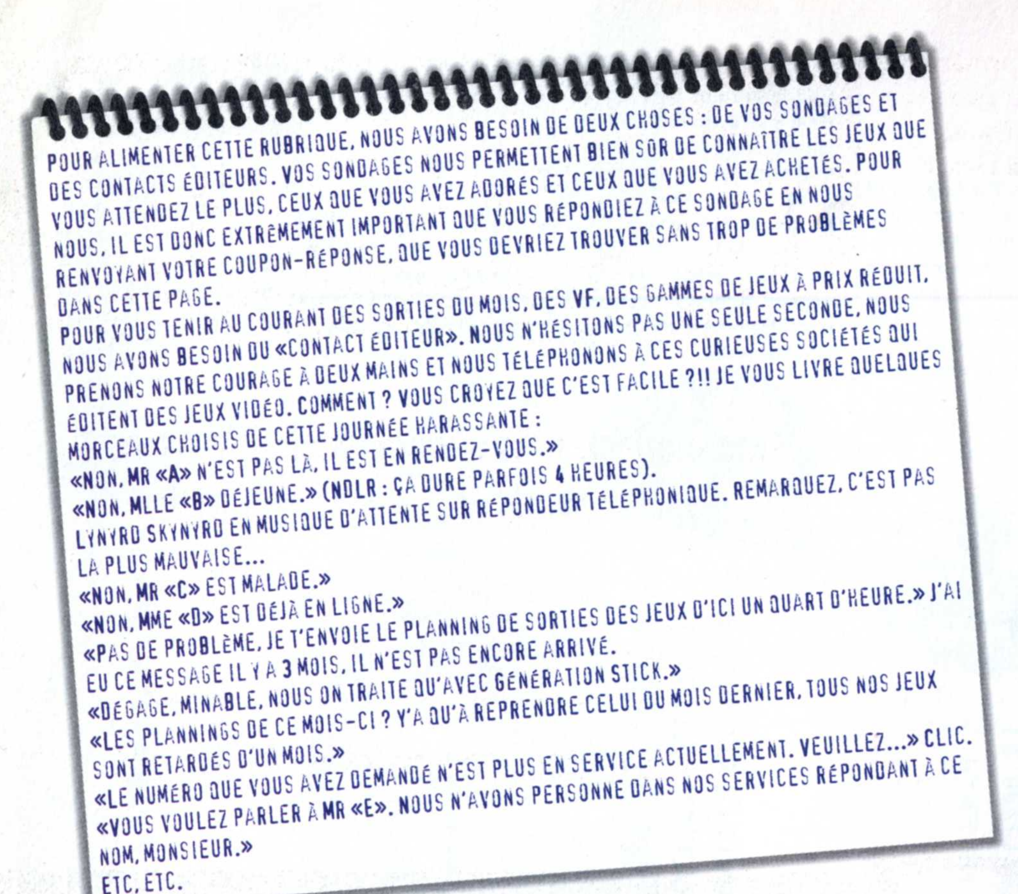
TRICHE-TRASH

PAGE 106

Les astuces, les codes, les machins pour vous aider dans les jeux : tout est là. De la dernière nouveauté au produit datant d'Hérode, plein de bidouilles simples à réaliser afin de voir le mot FIN sur votre écran.



PC SOLUCES est une publication mensuelle éditée par CYBER PRESS PUBLISHING.
S.A. au capital de 250.000 FF • 92-98, Boulevard Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex • Tél : 41.06.44.33. • Fax : 41.06.44.48.
Directeur de la Publication : Michel DESANGLES • Directeur Général des Rédactions : Claude LUCAS (101640.553@compuserve.com) • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY • Rédacteur en Chef Adjoint : Xavier ALLARD (Xav@worldnet.fr) • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • 1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Illustrations : Isabelle Rolland • Direction Artistique : Éric BEAUZEL assisté de Michael CAMBOUR • Maquette : Éric BEAUZEL, Michael CAMBOUR, Mireille GUÉRINEAU, Michou.
Ont collaboré à ce numéro : Jean-François MOLAS, Sébastien Douce, Brigitte ALLARD, Christophe LEMONIER (101640.551@compuserve.com).
Chef de Publicité : Isabelle WEILL.
Photogravure : P.P.O. (Pantin). • Impression : SNIL (Fleurines).
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse.
Vente au numéro : TELET, Tél : 40 54 03 08 • • Dépôt légal à parution • N°ISSN : 1269-2921 • Commission Paritaire : en cours • Illustrations de couverture : Crusader : No remorse © Electronic Arts • Kyrandia 2 & 3 © Virgin • Bad Mojo © Acclaim • The 7th Guest © Virgin • Command & Conquer : Opération survie © Virgin



POUR ALIMENTER CETTE RUBRIQUE, NOUS AVONS BESOIN DE DEUX CHOSES : DE VOS SONDAGES ET DES CONTACTS ÉDITEURS. VOS SONDAGES NOUS PERMETTENT BIEN SÛR DE CONNAÎTRE LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ LE PLUS, CEUX QUE VOUS AVEZ ADORÉS ET CEUX QUE VOUS AVEZ ACHETÉS. POUR NOUS, IL EST DONC EXTRÊMEMENT IMPORTANT QUE VOUS RÉPONDIEZ À CE SONDAGE EN NOUS RENVOYANT VOTRE COUPON-RÉPONSE, QUE VOUS DEVRIEZ TROUVER SANS TROP DE PROBLÈMES DANS CETTE PAGE.

POUR VOUS TENIR AU COURANT DES SORTIES DU MOIS, DES VF, DES GAMMES DE JEUX À PRIX RÉDUIT, NOUS AVONS BESOIN DU «CONTACT ÉDITEUR». NOUS N'HÉSITONS PAS UNE SEULE SECONDE, NOUS PRENONS NOTRE COURAGE À DEUX MAINS ET NOUS TÉLÉPHONONS À CES CURIEUSES SOCIÉTÉS QUI ÉDITENT DES JEUX VIDÉO. COMMENT ? VOUS CROYEZ QUE C'EST FACILE ?!! JE VOUS LIVRE QUELQUES MORCEAUX CHOISIS DE CETTE JOURNÉE HARASSANTE :

«NON, MR «A» N'EST PAS LÀ, IL EST EN RENDEZ-VOUS.»

«NON, MLLE «B» DÉJEUNE.» (NDLR : ÇA DURE PARFOIS 4 HEURES).

LYNYRD SKYNYRD EN MUSIQUE D'ATTENTE SUR RÉPONDEUR TÉLÉPHONIQUE. REMARQUEZ, C'EST PAS LA PLUS MAUVAISE...

«NON, MR «C» EST MALADE.»

«NON, MME «D» EST DÉJÀ EN LIGNE.»

«PAS DE PROBLÈME, JE T'ENVOIE LE PLANNING DE SORTIES DES JEUX D'ICI UN QUART D'HEURE.» J'AI EU CE MESSAGE IL Y A 3 MOIS, IL N'EST PAS ENCORE ARRIVÉ.

«DÉGAGE, MINABLE, NOUS ON TRAITE QU'AVEC GÉNÉRATION STICK.»

«LES PLANNINGS DE CE MOIS-CI ? Y'A QU'À REPRENDRE CELUI DU MOIS DERNIER, TOUS NOS JEUX SONT RETARDÉS D'UN MOIS.»

«LE NUMÉRO QUE VOUS AVEZ DEMANDÉ N'EST PLUS EN SERVICE ACTUELLEMENT. VEUILLEZ...» CLIC.

«VOUS VOULEZ PARLER À MR «E». NOUS N'AVONS PERSONNE DANS NOS SERVICES RÉPONDANT À CE NOM, MONSIEUR.»

ETC, ETC.

Les sorties à prix réduit

Il n'y a pas bien longtemps que ce type de vente existe. Il arrive qu'un éditeur se fasse des yeuks en or grâce à la distribution d'un jeu. Quelques temps après, il ressort ce jeu à un prix défiant toute concurrence. Attention, parfois, ce sont des jeux récents mais complètement pourris...

- AMAZON QUEEN (Warner)
- VORTEX (Warner)
- BITMAP BROTHERS Compilation (Warner)
- PANIC IN THE PARK (Warner)
- PRIMAL RAGE (Warner)
- STRIKER 95 (Warner)
- HOCUS POCUS (US Gold)
- SABRE TEAM (US Gold)
- DUKE NUKEM II (US Gold)
- MANCHESTER UNITED (US Gold)
- BENEATH A STEEL SKY (Virgin)
- COMANCHE (Ubi Soft)
- ARMORED FIST (Ubi Soft)
- WOLFPACK (Ubi Soft)

BLOC-NOTES

Les jeux que vous attendez à mort

«Tic-tac», fait la vieille horloge de grand-père qui ne comprend pas votre agitation alors que c'est aujourd'hui que sort le jeu que vous attendez depuis six mois. Floc, floc. C'est le bruit approximatif de vos pas sous l'orage quand vous vous rendez chez votre revendeur le plus proche, bravant la tempête. Bon, on est en juin mais quand même. Pour quels jeux feriez-vous ces sacrifices ?

- 1- LANDS OF LORE II (octobre)
- 2- Duke Nukem 3D (17 mai)
- 2- F1 GP2 (juin)
- 3- Z (juillet)
- 4- COMMAND AND CONQUER II
- 5- HEART OF DARKNESS (Septembre)
- 6- LBA II (octobre)
- 7- PANDORA DIRECTIVE (septembre)
- 8- RED ALERT (scénario C&C) (septembre)
- 9- CYBERIA II (juin)

Les meilleures ventes du mois d'avril

À qui c'est que vous avez donné vos sous ? Au fleuriste, pour acheter des fleurs à votre petite amie ? Au banquier pour payer des agios ? Aux impôts, pour vous faire escroquer ? Ou bien aux vendeurs de jeux vidéo ? Un peu à tout le monde, sans doute. Mais c'est la répartition de vos «dons» de la dernière catégorie qui nous a intéressés :

- 1- WARCRAFT II
- 2- LES GUIGNOLS DE L'INFO
- 3- COMMAND & CONQUER
- 4- RAYMAN
- 5- WING COMMANDER IV
- 6- NEED FOR SPEED
- 7- CIVILIZATION II
- 8- DUKE NUKEM 3D
- 9- GABRIEL KNIGHT II
- 10- EF2000

Les sorties prévues pour mai-juin

Bon, alors là, attention car les sorties seront nombreuses ce mois-ci. Plein de nouveautés dont certaines ne sont que des programmes moyens, mais quelques bonnes surprises dans une période d'habitude un peu creuse.

- NORMALITY (Funsoft)
- GENDER WARS (Funsoft)
- TOSHINDEN (Funsoft)
- BERMUDA SYNDROME (BMG)
- DUNGEON KEEPER (Electronic Arts)
- TIME COMMANDO (Electronic Arts)
- JUDGE DREED (Acclaim)
- SHELLSHOCK (US Gold)
- WITCHAVEN 2 (US Gold)
- DUKE NUKEM 3D : ça y est, il est dispo !!!
- HARDLINE (Virgin)
- TILT 2 (Virgin)
- MEGARACE 2 (Mindscape)
- AFTER LIFE (Ubi Soft)
- WARCRAFT II, add on (Ubi Soft)
- FABLE (Ubi Soft)
- F1 GP2 (Ubi Soft)



Chaque mois, nous vous proposons des petits cadeaux dans le Bloc-Notes si vous nous renvoyez votre coupon dûment rempli et écrit LISIBLEMENT. Vous gagnez les lots par tirage au sort. Enfin,



ce n'est pas vraiment nous qui offrons les cadeaux : c'est, ce mois-ci, l'éditeur **Electronic Arts** qui offre **15 tapis souris** et **10 T-shirts**. Vous voyez, y'a des trucs à gagner presque à chaque rubrique dans PC Soluces!

Vous avez aimé...

Qu'est-ce qui a provoqué chez vous : les yeux rouges, la fatigue, du délirium très mince, un coma éthylique, de multiples orgasmes et des crises d'épilepsie ? Tout cela en même temps, bien sûr. Un bon jeu ? Oui mais lequel ? C'est ce que nous vous avions demandé et voici vos réponses :

- 1- WARCRAFT II
- 2- COMMAND AND CONQUER
- 3- DUKE NUKEM 3D
- 4- PHANTASMAGORIA
- 5- RAYMAN
- 6- CAESAR II
- 7- DOOM
- 8- SCREAMER
- 9- DESTRUCTION DERBY
- 10- DOOM II



coupon à découper où à recopier et à retourner à:
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville: ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures ... :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

PC4 écrivez droit, svp !

sur vos ECRANS



L'ARRIVÉE DE L'ÉTÉ ET LE TOUT RÉCENT SALON E3 DE LOS ANGELES AMÈNENT LEUR LOT DE NOUVEAUTÉS EN TOUT GENRE POUR SATISFAIRE NOS INSTINCTS PRIMAIRES DE JOUEURS INVÉTÉRÉS. MALHEUREUSEMENT, CERTAINS GRANDS TITRES FORT ATTENDUS SONT ENCORE MANQUANTS À L'APPEL (F1 GP 2, Z, HEART OF DARKNESS...). QUI SAIT, UN JOUR PROCHAIN PEUT-ÊTRE...



AFTERLIFE



Après la vie, le beau temps...

On a eu droit à peu près à tout, en ce qui concerne les jeux de gestion, non ?... C'est à croire que non et qu'en faisant preuve d'un petit peu d'imagination, on peut arriver à réaliser des jeux vraiment géniaux. Afterlife est en effet une simulation de paradis et d'enfer ! Là, c'en est fini de nos repères habituels du style : mes citoyens ne sont pas contents ? Je vais leur construire un cirque, ou je ne sais quoi d'autre. La première chose à faire est de construire une porte menant dans votre monde et d'accueillir le mieux possible les âmes des morts, en disposant des structures les plus complètes possibles. Bien que le jeu soit déconcertant, on peut profiter d'un "tutorial" extrêmement bien fait et très humoristique.





Si, à première vue, on rechigne un peu sur les graphismes du jeu, on s'aperçoit très vite que l'on va de surprise en surprise car tout devient de plus en plus beau. Cela est dû en partie au nombre très impressionnant des différentes structures accessibles durant le jeu. C'est soigné, original, intéressant, plein d'humour. Mais même pour gérer le paradis, on a besoin d'argent !

Note : ★★★★☆
Éditeur : Lucas Arts
Genre : Gestion
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, CD 2X

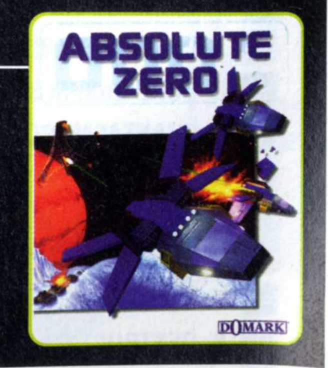


Absolute Zero

Prenez un Wing Commander, placez les missions à la surface d'une planète et vous obtenez Absolute Zero. Enfin presque, parce qu'avec une réalisation quelque peu dépouillée et un manque certain d'ambiance, Absolute Zero se retrouve dans la moyenne.



Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Domark



Abuse



Abuse, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu de plates-formes / Shoot'em up, à l'instar de certains sharewares comme Jazz ou encore Duke Nukem (les deux premiers volets). C'est bien là que le bât blesse... Avec une réalisation plutôt sympathique et une jouabilité agréable, Abuse ne bénéficie pas d'une originalité particulière si ce n'est le mode "contrôle", combinant souris et clavier. En fait, après quelques niveaux, on se dit qu'il ne vaut pas plus que certains sharewares...

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Electronic Arts

Defcon 5



Adapté d'un titre console, Defcon 5 se veut un mélange entre de l'action à la Doom-like et de l'aventure poussée. Malheureusement, à l'instar de son homologue sur console, Defcon 5 sur PC n'a rien d'extraordinaire. Graphiquement pauvre et techniquement dépassé, le mélange des genres fonctionne difficilement.



Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Millenium Interactive

Enceintes YAMAHA DB50XG

Fort de sa réputation, Yamaha fait une incursion dans le monde PC avec des enceintes de petite puissance (2x6 Watts) bénéficiant d'un effet "surround" de bonne qualité. Malheureusement, ces enceintes saturent vite dans les graves : il faut donc les réduire au maximum en sortie de la carte sonore. De plus, les boutons de réglage sont trop petits et l'alimentation externe est des plus encombrantes. Loin d'être une réussite, surtout pour ce prix ! (600 F environ, distribution Funsoft).



CIVILIZATION II

Un doublon...



On ne change pas une équipe qui gagne... À la sauce Microprose, ça devient : on ne change pas un jeu qui se vend bien ; ou alors, un petit peu... On enrobe le jeu d'une très belle présentation, on change des mots, on ajoute des unités et hop, l'affaire est jouée, le tour est dans le sac. Vous avez joué à Civilization ? Le premier ? Passez votre chemin car "Civ II", c'est la même chose, à tel point que l'on devrait l'appeler Civ Bis. Les merveilles du monde ne sont plus les mêmes et quelques paramètres ont changé, mais si vous connaissez le premier, vous n'aurez aucunement besoin de lire le manuel pour réussir votre première partie. Les innovations sont mineures et le foisonnement des jeux de ce type, ces temps-ci, devrait vous convaincre de passer à quelque chose d'un peu plus novateur. En revanche, ceux qui ne connaissent pas Civilization devront se ruer chez le revendeur le plus proche car ce titre reste malgré tout l'un des jeux les plus passionnants jamais réalisés.



Note : ★★★★☆
Éditeur : Microprose
Genre : Gestion
Config. : 486 DX 33, 8 Mo de Ram, CD 2X, Windows 3.1 ou plus récent

DUKE NUKEM 3D



Il est là ! Enfin !

Que pourrais-je bien vous apprendre de plus que vous n'ayez déjà appris dans l'ensemble de la presse spécialisée? Que "DN3D" est inintéressant, moche et sans aucune innovation... Oui, ça, vous ne l'avez sans doute pas lu ! Que ce n'est qu'un énième clone de Doom et qu'il se rapproche plus de Wolfenstein 3D que d'autre chose ? Oui, ça non plus, vous ne l'avez pas lu. Vous savez sans doute pourquoi : Duke est LE jeu de l'année. Vous incarnez donc ce personnage déambulant dans un Los Angeles futuriste et on ne peut plus glauque. C'est tout ? Non, bien sûr... Maintenant que nous avons la version complète, nous pouvons vous affirmer que ce soft tient ses promesses. La deuxième partie de votre aventure se passe dans l'espace, chez les aliens eux-mêmes, et ces derniers voient d'un très mauvais œil le fait que vous veniez les importuner. Pour leur remettre les idées en place, vous aurez à votre disposition trois armes supplémentaires extrêmement "fun" et dévastatrices. Un jeu qui répond à toutes nos attentes : du grand art...

Note : ★★★★★
Éditeur : US GOLD
Genre : Action
Config. : 486, 8 Mo de Ram, CD Rom





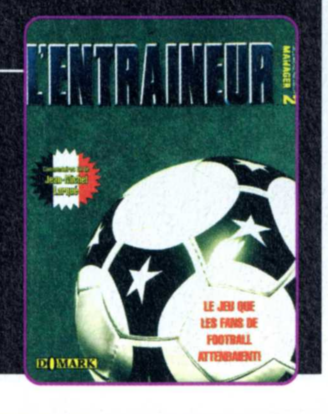
Heretic, Shadow of the serpent riders



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** GT Interactive

GT Interactive nous ressort Heretic, dans lequel ont été inclus non seulement les niveaux parus dans les précédentes versions, mais aussi toute une nouvelle série de niveaux. Est-il vraiment besoin de vous rappeler qu'Heretic est un "Doom-like" tirant vers l'Heroic Fantasy et comportant des tas de sorts différents... Les fans d'Heretic vont pouvoir prendre leur pied !

L'entraîneur



Ne vous méprenez pas... "L'entraîneur" n'est pas un jeu de foot classique. En fait, vous vous retrouverez dans la peau d'un Luis Fernandez ou d'un Guy Roux. À vous de gérer correctement votre "team" ainsi que vos ressources. À réserver aux inconditionnels du genre.

Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Domark



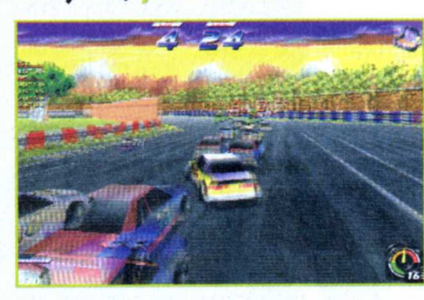
Attention à la Chute... des prix !

C'est la grande braderie chez Créative Labs, avec une baisse des prix sur tous les kits multimédia (prix TTC indicatifs) :

- le kit Sound Blaster Performance CD32 6X PNP passe de 2600 à 2200 F environ (16% de baisse) ;
- le kit Sound Blaster Discovery CD32 4X passe de 2300 à 1750 F environ (23% de baisse) ;
- le kit Sound Blaster Discovery CD16 4X PNP passe de 1800 à 1300 F environ (28% de baisse) ;
- le kit Sound Blaster Multimedia Home CD passe de 1800 à 1300 F environ (36% de baisse !!!).

SPEED HASTE

Plus vite, plus fort, plus loin !



Puisque F1GP2 prend son temps pour arriver sur nos chers disques durs, EA en profite pour sortir Speed Haste, un jeu de course automobile axé principalement sur l'arcade pure. Donc, ne vous attendez pas ici à de la simulation ultra-précise. Tout a été imaginé pour un maximum de "fun", comme cela se fait régulièrement en arcade, avec des jeux comme Daytona USA ou encore Virtua Racing. Il faut bien avouer que le résultat est de bonne facture. Avec des graphismes propres et une animation acceptable (fluide si vous avez en votre possession un Pentium), Speed Haste vous donnera bien du plaisir, d'autant plus que les concepteurs ont inclus la possibilité de jouer à deux sur un PC, ou jusqu'à quatre sur réseau. Un bon soft pour s'éclater entre amis.

Note : ★★★☆☆
Éditeur : Electronic Arts
Genre : Course Auto
Config. : 486 DX, 4 Mo de Ram, CD 2X, Carte graphique VGA



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal



L'un des plus grands jeux du monde (j'exagère à peine) bénéficie d'un "data disk" des plus palpitants. Pour tout vous dire, ce CD est destiné aux fainéants qui n'ont pas eu le courage de se lancer dans la création de scénarios. En fait, rien de bien nouveau si ce n'est, donc, une flopée de nouveaux scénars et quelques unités supplémentaires. À réserver aux fanatiques (fonctionne uniquement avec Warcraft 2).

Note : ★★★★☆ / **Éditeur :** Blizzard

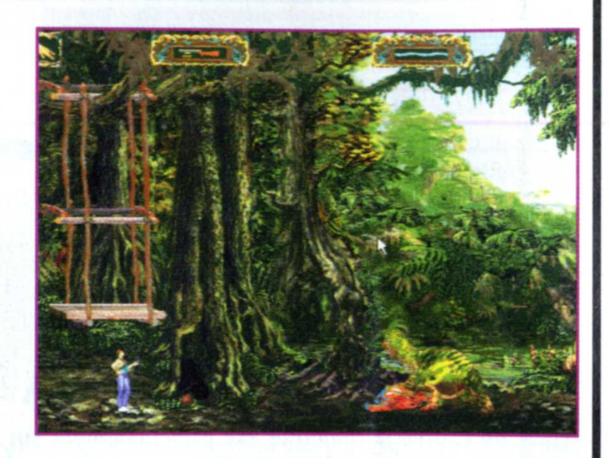


Bermuda Syndrome

Note : ★★★☆☆
Éditeur : BMG Interactive
Genre : Action/Aventure
Config. : 486 DX 33, 4 Mo de Ram, CD 2X, Carte graphique SVGA

Aventures triangulaires

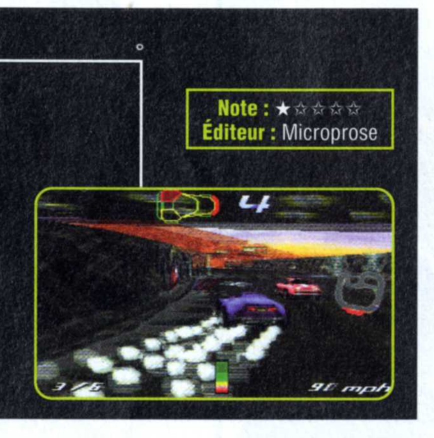
Flashback, en son temps, avait bluffé tout le monde avec une animation magnifique et un mélange plates-formes / aventure parfaitement dosé. Bermuda Syndrome s'inscrit dans la même lignée, mais bénéficie de pas mal d'additifs. Pour ne pas passer pour un produit anachronique, les graphismes sont en SVGA et les décors sont bien plus fouillés. La qualité des animations est égale à celle de son prestigieux prédécesseur. Le plus important demeure l'omniprésence de l'image de synthèse, puisque la majorité des personnages du jeu ont été modélisés. Avec 250 écrans différents et une flopée d'énigmes et de combats en tout genre, Bermuda Syndrome devrait convenir à un large public.

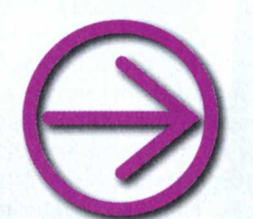


Track Attack

Note : ★☆☆☆☆
Éditeur : Microprose

Microprose, déjà connu pour son fantastique F1GP (ainsi que pour F1GP2 toujours en développement), édite un "Track Attack" tout en violence et en contre-braquages. Malheureusement, la jouabilité n'est pas au rendez-vous. Les sensations de pilotage sont atrophiées par des animations manquant de fluidité et des textures quelque peu "fouillis". Track Attack aurait pu être un excellent produit.







Big Red Racing



Roulez à tout va !

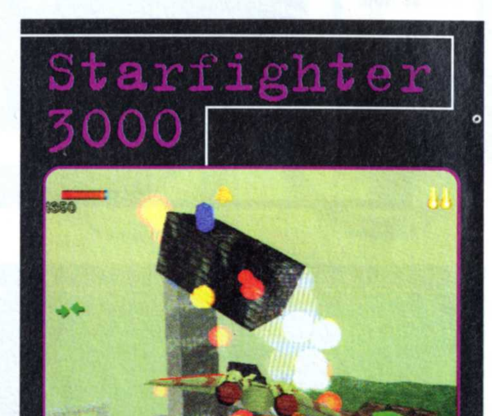
Décidément, c'est le mois des courses automobiles. Après Speed Haste et Track Attack, Big Red Racing se veut beaucoup plus délirant. En vous proposant 18 véhicules différents, comme des Zodiacs, des hélicoptères, des Jeeps ou encore des "trucks" (gros camions), Big Red Racing joue la carte de la variété, d'autant plus que chaque engin se pilote différemment. Et les adversaires ne vous feront pas de cadeau ! Heureusement, ils sont capables de commettre des erreurs, chose assez rare dans un jeu de course. Pour combler les fanatiques de courses, les concepteurs ont intégré 24 circuits aux tracés des plus chaotiques et aux embranchements innombrables. Que ce soit seul ou à deux sur un même PC, ou encore à plusieurs en réseau, Big Red Racing n'a pour seul but que le défoulement absolu pour tout participant. Seul point noir à ce joli tableau, il vous faudra un bon Pentium et une bonne carte vidéo pour en profiter pleinement.



Note : ★★★☆☆
Éditeur : Domark
Genre : Course Auto
Config. : 486 DX, 8 Mo de Ram, CD 2X, Carte graphique VGA



Starfighter 3000



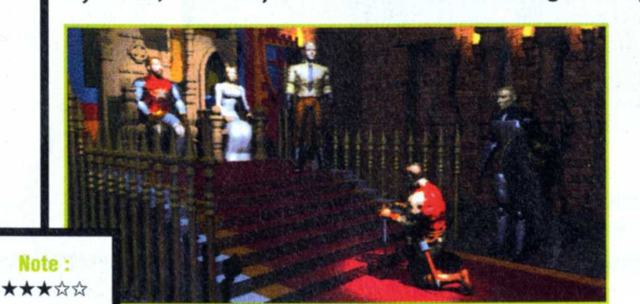
Dans le genre Firestorm, voici l'adaptation d'un jeu 3DO sur notre PC adoré. Starfighter 3000 est un Shoot'em up entièrement en 3D texturée temps réel. Le grand problème de Starfighter 3000 est sans conteste son aspect graphique extrêmement froid et manquant sérieusement d'ambiance. Pourtant, avec une animation plutôt fluide et des missions assez variées, SF3000 aurait pu être un grand "hit". On a la vague impression d'un produit manquant de finition... Dommage.

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Telstar

Chronicles of the Sword

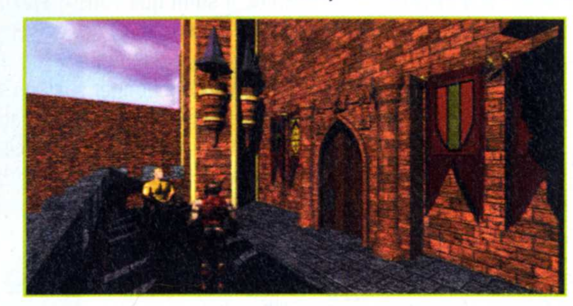
Eternelle Excalibur...

Il est étonnant qu'un thème aussi épique que les Chevaliers de la Table Ronde n'ait pas été plus utilisé par les éditeurs de jeux... Psygnosis s'y lance, avec un jeu d'aventure tout en images de synthèse. Incarnant un tout nouveau Chevalier promu à cette fameuse table, vous aurez à résoudre quelques mystères et à contrer la diabolique Morgane, éternelle adversaire de son demi-frère Arthur. Avec une interface des plus simples, "COTS" se révèle abordable pour un large public, d'autant que la difficulté des énigmes est correctement dosée et surtout progressive. Ce qui frappe avant tout dans ce produit, c'est sa réalisation. Avec des graphismes SVGA, une multitude de scènes cinématiques intermédiaires et des tonnes de voix, COTS bénéficie d'une ambiance toute particulière. Les puristes trouveront le scénario un peu trop "volage" par rapport aux ouvrages de référence sur le sujet, mais avouez qu'un jeu qui suivrait scrupuleusement ces écrits serait soit trop facile, soit dénué de suspense (ou les deux à la fois !...).



Note : ★★★☆☆
Éditeur : Psygnosis
Genre : Aventure
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, CD 2X, Carte graphique SVGA





World Rally Fever

La fièvre du bitume



Dans le genre course "fun", voici World Rally Fever. À bord de buggies, vous parcourrez 16 circuits aux décors variés avec, pour seul but, la "pole position". Pour cela, vous devrez compter sur vos qualités de pilote ainsi que sur votre capacité à utiliser diverses armes et autres subtilités du même genre. Avec des graphismes VGA, on aurait pu s'attendre à un jeu fonctionnant parfaitement sur 486DX. Il n'en est rien. Il est fortement conseillé de posséder un Pentium pour bénéficier d'une animation fluide. De toute façon, il est quasiment impossible de jouer correctement sur 486 et ce ne sont pas les futures productions vues à l'E3 qui nous démentiront. À part cela, World Rally Fever est un soft sympathique et attrayant. Un bon défouloir.



Note : ★★★☆☆
Éditeur : Team 17
Genre : Course Auto
Config. : NC

Star Trek : Klingon



Star Trek a bien souvent inspiré les concepteurs de jeux, mais jamais ils n'ont focalisé l'action autour des Klingons, peuple guerrier et violent, ennemi juré des humains. Ce produit se rapproche plus du film interactif que d'un vrai jeu. En fait, vous assisterez à diverses scènes vidéo. De temps à autre, vous devrez cliquer au bon endroit de l'écran pour pouvoir continuer à assister au «film». Bref, autant vous dire que l'intérêt est plus que limité.

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Interplay

ACTION REPLAY

...ou la vie après la mort

Nous avons vu dans les précédents numéros comment trouver des codes et comment les entrer. Avant de passer aux autres possibilités de la carte ACTION REPLAY, il serait intéressant de s'attarder quelque peu sur les différents problèmes rencontrés lors de l'entrée d'un code ou lors d'une recherche...

avant toute chose

Les différents codes de l'Action Replay

Les codes sont composés de lettres et de chiffres pour donner un code du genre «WCA3B280DFF». Généralement, les premières lettres sont le nom du programme à modifier et ce qui suit une adresse mémoire et ce qu'il faut y mettre deux fois par seconde. Mettre quoi ? Oui, les codes envoient une valeur dans une adresse mémoire. Le plus souvent, cette valeur correspond au nombre de vies, au montant d'énergie, etc. Donc, si vous envoyez toutes les deux secondes un «03» à l'endroit où sont stockées les vies, eh bien vous aurez toujours trois vies. En effet, même si le jeu vous en enlève, la carte Action Replay les remplacera, ce qui vous permettra de ne jamais perdre. Certains codes sont précédés d'un «+», qui indique qu'il s'agit de codes destinés à un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance : pour que ces codes fonctionnent, il faut lancer le programme «PROT.EXE» avant de les utiliser. Bien entendu, ce programme est livré avec la carte Action Replay. Mais les codes qui ne sont pas précédés d'un «+» ne fonctionnant pas en mode protégé, il suffit de désactiver cette option dans le menu principal.

D'autres codes ont une «*», permettant de demander à la carte Action Replay d'envoyer la valeur non plus deux fois par seconde, mais vingt fois. La plupart des jeux d'action réduisant très rapidement votre énergie, il vaut mieux dans certains cas augmenter la vitesse à laquelle la carte Action Replay fera la manipulation pour un code.

problèmes rencontrés lors de l'entrée d'un code

Nous avons un jeu et des codes pour jouer. On rentre normalement ces derniers dans la carte Action Replay et rien ne se passe. Ça ne fonctionne pas ! Les codes sont-ils faux ? Oui et non !

En fait, cela peut résulter d'un grand nombre de choses. Déjà, l'erreur la plus fréquente, c'est l'oubli de «PROT.EXE» dans le cas des codes pour des jeux en mode protégé. Mais cela se voit rapidement puisqu'il est alors impossible de les activer. L'autre erreur majeure est faite par les personnes qui trouvent les codes. La mémoire de votre PC n'est pas obligatoirement organisée de la même façon que celle des possesseurs de cartes Action Replay. Et c'est là que le problème se pose. Puisque la carte Action Replay utilise des adresses mémoires fixes pour envoyer des valeurs, si vous ne faites pas attention, votre code ne fonctionnera peut-être pas chez le voisin, mais nous verrons cela plus loin.

Ensuite, il suffit que vous n'ayez pas exactement la même version du jeu (disquette, CD-Rom, etc.) que la personne qui a trouvé le code pour que cela ne fonctionne tout bonnement pas. Il arrive néanmoins très rarement qu'un code continue de fonctionner sur une autre version du même jeu. En fait, lorsque ça ne fonctionne pas, votre code rate la cible, bien souvent de très peu, mais c'est amplement suffisant pour que cela se conclue par un échec !

Enfin, il m'est souvent arrivé de me heurter à l'incompréhension de QEMM. Pour certains jeux, celui-ci se plante irrémédiablement !

résoudre le problème

On ne peut résoudre simplement que les problèmes concernant les codes qui n'ont pas été trouvés sur une machine organisée de la même façon que la vôtre. J'ai dit plus haut qu'il s'agissait d'un problème d'organisation de la mémoire. Donc, la première chose à faire est de créer le système de démarrage de votre PC le plus «propre» possible. Pour cela, je vous conseille d'utiliser la disquette qui est livrée avec la carte et qui vous permet d'y parvenir facilement. Ensuite, certains jeux modifient légèrement leurs emplacements mémoires en fonction des «drivers» qu'ils utilisent. Un «driver», c'est un petit programme ou une routine qui permet de gérer l'utilisation d'un périphérique interne ou externe. Pour les jeux, les drivers les plus souvent rencontrés sont ceux des cartes sonores, des cartes vidéo, voire des joysticks. Donc, lorsqu'un code ne fonctionne pas, réessayez en enlevant l'option de votre carte sonore pour le jeu. Le plus souvent, il suffit de taper SETUP ou INSTALL sous DOS pour modifier la configuration du jeu. Vous pouvez tester plusieurs configurations, on ne sait jamais. Pour le problème particulier à QEMM, lorsque cela arrive, il suffit de le remplacer par EMM386 du DOS. Depuis l'arrivée du DOS V6.0, il est possible de procéder à des démarrages multiples sous DOS. Si vous vous y connaissez un peu, faites plusieurs démarrages en fonction des différents cas de figure.

trouver le code universel

Je ne veux pas parler de la pierre philosophale de l'informatique. Il ne s'agit donc pas du code qui fonctionnera sur tous les jeux, mais des précautions à prendre pour que le code d'un jeu fonctionne chez tout le monde.

La première chose à faire est de créer un démarrage propre pour la carte Action Replay, mais je l'ai déjà expliqué précédemment.

Ensuite, lorsque vous cherchez un code sur un jeu, lancez ce dernier en le configurant sans aucune carte sonore (si, c'est possible !) et avec des options simples (jeux au clavier, etc.). Après, vous pouvez chercher votre code. Une fois que vous l'avez trouvé, notez-le ou sauvegardez-le. Faites un «RESET», reconfigurez le jeu pour introduire une carte sonore et réessayez votre code. S'il fonctionne, c'est très bien ! S'il ne fonctionne plus, il suffit de préciser que ce code ne fonctionne pas avec une carte sonore. Vous pourrez bien entendu, par la suite, trouver le code de votre carte sonore, mais si vous nous l'envoyez, précisez avec quelle carte il fonctionne.

Pour chaque code, il vaut mieux essayer plusieurs configurations, histoire de s'assurer de son bon fonctionnement. Par ailleurs, n'omettez pas de préciser sur quelle version du jeu (numéro, etc.) vous avez cherché votre code.

CASTLES II (Enhanced Version CD-Rom)

Albion Bois :	C2CDTOOL27BC0863
Albion Minerai :	C2CDTOOL27BC0963
Albion Or :	C2CDTOOL27BC0A63
Albion Nourriture :	C2CDTOOL27BC0763
Albion Infanterie :	C2CDTOOL27BC0B04
Albion Archer :	C2CDTOOL27BC0C04
Albion Chevalier :	C2CDTOOL27BC0D04
Albion Administrateurs :	C2CDTOOL27BB0A09
Albion Militaires :	C2CDTOOL27BB0B09
Albion Politiciens :	C2CDTOOL27BB0C09
Burgundy Administrateurs :	C2CDTOOL27C40909
Burgundy Militaires :	C2CDTOOL27C40A09
Burgundy Politiciens :	C2CDTOOL27C40B09
Burgundy Nourriture :	C2CDTOOL27C50663
Burgundy Bois :	C2CDTOOL27C50763
Burgundy Minerai :	C2CDTOOL27C50863
Burgundy Or :	C2CDTOOL27C50963
Burgundy Infanterie :	C2CDTOOL27C50A04
Burgundy Archer :	C2CDTOOL27C50B04
Burgundy Chevalier :	C2CDTOOL27C50C04
Aragon Administrateurs :	C2CDTOOL27D60709
Aragon Militaires :	C2CDTOOL27D60809
Aragon Politiciens :	C2CDTOOL27D60909
Aragon Nourriture :	C2CDTOOL27D70463
Aragon Bois :	C2CDTOOL27D70563
Aragon Minerai :	C2CDTOOL27D70663
Aragon Or :	C2CDTOOL27D70763
Aragon Infanterie :	C2CDTOOL27D70804
Aragon Archer :	C2CDTOOL27D70904
Aragon Chevalier :	C2CDTOOL27D70A04
Valois Administrateurs :	C2CDTOOL27A90C09
Valois Militaires :	C2CDTOOL27A90D09
Valois Politiciens :	C2CDTOOL27A90E09
Valois Nourriture :	C2CDTOOL27AA0963
Valois Bois :	C2CDTOOL27AA0A63
Valois Minerai :	C2CDTOOL27AA0B63
Valois Or :	C2CDTOOL27AA0C63
Valois Infanterie :	C2CDTOOL27AA0D04
Valois Archer :	C2CDTOOL27AA0E04
Valois Chevalier :	C2CDTOOL27AA0F04
Anjou Administrateurs :	C2CDTOOL27B20B09
Anjou Militaires :	C2CDTOOL27B20C09
Anjou Politiciens :	C2CDTOOL27B20D09
Anjou Nourriture :	C2CDTOOL27B30863
Anjou Bois :	C2CDTOOL27B30963
Anjou Minerai :	C2CDTOOL27B30A63
Anjou Or :	C2CDTOOL27B30B63
Anjou Infanterie :	C2CDTOOL27B30C04
Anjou Archer :	C2CDTOOL27B30D04
Anjou Chevalier :	C2CDTOOL27B30E04

En ce qui concerne les unités militaires, on ne peut apparemment pas répartir plus de douze unités entre l'infanterie, les archers et les chevaliers. C'est pourquoi j'ai opté pour quatre unités de chaque, mais vous pouvez modifier ces données en inscrivant le nombre que vous voulez, tant que le total des trois reste inférieur à douze. Pour y parvenir, il suffit de modifier le «4» à la fin du code par un autre chiffre de votre choix.

WORMS REINFORCEMENTS

Worms 1 - 1 :	+WRMS3873C6FF
Worms 1 - 2 :	+WRMS387472FF
Worms 1 - 3 :	+WRMS38751EFF
Worms 1 - 4 :	+WRMS3875CAFF
Worms 2 - 1 :	+WRMS387676FF
Worms 2 - 2 :	+WRMS387722FF
Worms 2 - 3 :	+WRMS3877CEFF
Worms 2 - 4 :	+WRMS38787AFF
Worms 3 - 1 :	+WRMS387926FF
Worms 3 - 2 :	+WRMS3879D2FF
Worms 3 - 3 :	+WRMS387A7EFF
Worms 3 - 4 :	+WRMS387B2AFF
Worms 4 - 1 :	+WRMS387BD6FF
Worms 4 - 2 :	+WRMS387C82FF
Worms 4 - 3 :	+WRMS387D2EFF
Worms 4 - 4 :	+WRMS387DDAFF

Vous avez de nouveaux codes Action Replay ?

Envoyez-les-nous et nous les publierons.
PC SOLUCES, Codes Action Replay,
92-98, bld Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex

FAST ATTACK

Torpilles : +FAST398CB814

LEMMINGS 3D

Notez que j'ai eu des problèmes avec QEMM : si la carte Action Replay plante votre système, essayez une configuration sans QEMM.

Temps :	L3D11290E3B
Blocker :	L3D113C050A
Turner :	L3D113C070A
Bomber :	L3D113C090A
Builder :	L3D113C0B0A
Basher :	L3D113C0D0A
Miner :	L3D113C0F0A
Digger :	L3D113C110A
Climber :	L3D113C130A
Floater :	L3D113C150A



SIM CITY (Enhanced Version CD-Rom)

Argent : SCCD426B07FF et SCCD426B08FE

DESTRUCTION DERBY

Race Points :	+DD525E73xx
Nombre de tours :	+DD525E720x

Le «xx» doit être remplacé par le nombre de points de course que vous voulez avoir en hexadécimal.
Le «x» doit être remplacé par le nombre de tours que vous voulez déjà avoir fait. Si vous optez pour un nombre supérieur à celui des tours à effectuer, vous terminerez la course automatiquement. Après avoir entré le nombre de tours et que celui-ci se soit affiché dans le jeu, désactivez le code, sinon vous tournerez en rond indéfiniment !

DESCENT II (Full Version 1.0)

Pour que ça fonctionne, il ne faut pas définir de carte sonore. De même, lorsque vous entrez les codes, il vaut mieux le faire sur le menu principal du jeu…

Énergie infinie :	*+DESCENT264CCEA64
Bouclier infini :	*+DESCENT264CCEE64
Concussion Missiles infinis :	*+DESCENT264CD0E0A
Homing Missiles infinis :	*+DESCENT264CD100A
Proximity Bombs infinies :	*+DESCENT264CD120A
Flash Missiles infinis :	*+DESCENT264CD180A
Smart Mines infinies :	*+DESCENT264CD1C0A
Smart Missiles infinis :	*+DESCENT264CD140A
Guided Missiles infinis :	*+DESCENT264CD1A0A

Il est à noter que pour les armes infinies, il s'agit des munitions. Il faut donc au préalable récupérer l'arme pour que cela prenne effet.

RADIX (V1.10s SHAREWARE)

Shells infinis :	*+RADIX24461CC8
Nuke infini :	*+RADIX244620C8
Missiles infinis :	*+RADIX244624C8
Torpilles infinies :	*+RADIX244618C8
Shell :	*+RADIX24467801
Tir à rebond :	*+RADIX24467C01
Lance-missiles :	*+RADIX24468001

.ABUSE V2.0 (DEMO)

Il ne faut pas jouer sans déclarer de cartes sonores...

Energie :	*+ABUSE27337964
Laser :	+ABUSE30D19864
Grenades :	+ABUSE30D19C64

TOWER ASSAULT (CD Version)

Unlimited Lives :	+TA17EDCA05
Unlimited Ammo :	+TA17EE3805
Unlimited Keys :	+TA17EE4009

TOWER ASSAULT (Disk Version)

Unlimited Lives :	+TA17EDD203
Unlimited Ammo :	+TA17EE4003
Unlimited Keys :	+TA17EE4803



Toujours prêt... ...à vous aider

Robinson était seul sur son île. Enfin, pas vraiment seul, il avait pu sauver du naufrage son PC portable dernier cri avec batteries solaires et disque dur rempli de jeux d'aventure (c'est la version hollywoodienne du roman de Stevenson). Malheureusement, après quelques heures de jeu, il fut complètement bloqué. Ne sachant plus quoi faire et Vendredi n'étant pas encore là pour l'aider, il mit un message de détresse dans une bouteille et la lança à la mer, dans l'espoir qu'un autre joueur pourrait lui répondre. Si, comme Robinson, vous êtes bloqué dans un jeu d'aventure, cette rubrique est faite pour vous : envoyez vos questions/réponses au journal et nous nous ferons un plaisir de les publier.



Envoyez vos questions et vos réponses (indiquez dans ce cas la référence de la question) à :
PC SOLUCES, Rubrique SOS,
92-98 Boulevard Victor Hugo,
92115 CLICHY CEDEX

the Veil of Darkness

Réf 4001. Je suis bloqué dans ce jeu passionnant car je ne sais pas comment délivrer l'homme prisonnier de l'arbre ni où trouver la chandelle. Aidez-moi ou je serais obligé d'abandonner (c'est un ultimatum !).
Pierre Rivollier

monkey Island

Réf 4002. Ma patience est à bout : ayant réussi à m'enfuir de chez les cannibales, je n'arrive pas à prendre le ramasse-bananes pour l'échanger contre la clé de la tête de singe. Merci d'avance.
Le chuck

dragon Lore

Réf 4003. La magie est parfois une science obscure. Par exemple, le sort de téléportation : quoi que je fasse avec ce sort, rien ne se passe. Quelqu'un pourrait-il me donner un petit cours à ce sujet ?
Yves Spiteri

monkey Island

Réf 4004. Dans la deuxième partie du jeu (le voyage), je n'arrive pas à trouver la clef dans le bateau. Le Maître des Clefs pourrait-il m'aider ?
Jean Suifou

monkey Island, indiana jones et la dernière croisade

Réf 4005. Sur le bateau fantôme de Monkey Island, comment faire pour ouvrir la porte grinçante ? D'autre part, dans Indiana Jones 3, peut-on ouvrir le tiroir de la petite table dans la chambre d'Henry, au début du jeu ?
Potiron pourri

eternam

Réf 4006. Comment avoir la carte des étoiles pour la donner au cosmonaute américain, et comment tuer le scorpion ?
Aurélien Lejeune

indiana Jones and the fate of Atlantis

Réf 4007. Dans le jeu en mode «Énigme», comment sortir du souterrain de Cnosos (après avoir pris les trois têtes en pierre la grille d'entrée s'est refermée) ? Peut-être faut-il ouvrir la seconde grille, celle à côté du trou en hauteur, mais je ne sais pas comment faire.
Gilles Durier

first Encounters

Réf 4008. J'ai un vaisseau Panther Clippert qui ne me permet une cargaison d'hydrogène que pour cinq sauts et 225 unités de bouclier qui ne me protègent pas contre les trois plus gros canons. Peut-on avec PC-TOOLS modifier le jeu pour augmenter le fret (cargo) afin d'embarquer plus de générateurs de boucliers et d'hydrogène ? Peut-on aussi avoir un Imperial Courrier avec les caractéristiques du Turner Quest ou de son frère «argent» (NDLR : le vaisseau Silver) ?
Raymond Macagno

alien Odyssey

Réf 4009. Dans l'armurerie, je n'arrive pas à passer la porte avec un symbole radioactif. Il me manque deux notes pour passer la porte dans la troisième salle (pleine d'eau) et aussi pour celle à gauche de l'ascenseur en haut. Que faire avec la presse au bout du tapis roulant ?

alone in the Dark 3

Réf 4010. Comment fait-on pour détruire les cow-boys qui sont dans les deux rues au début du jeu ?
Sébastien Metais

world of Xeen

Réf 4011. Comment annuler le champ invisible qui bloque l'accès au sommet de la tour de la pierre noire ?
Tron

simon the Sorcerer

Réf 4012. Que faut-il faire pour prendre le tonneau dans le bar et où se trouve la barbe de lutin ?

indiana Jones and the fate of Atlantis

Réf 4013. En mode action, je suis bloqué dans le labyrinthe de Crète : je ne trouve pas le dernier disque. En mode réflexion, je n'arrive pas à prendre le chameau chez le marchand. Aidez-moi car je passe des heures à m'arracher les cheveux et je n'en ai presque plus ! (NDLR: si tu veux rire sur PC, joue avec les Space Quest et Monkey Island. Dans les nouveautés, il y a Kingdom O' Magic, qui n'est pas mal non plus).

king Quest 5

Réf 4014. Où se trouve la sortie du repaire de la sorcière (j'ai le collier pour se protéger de ses sorts) ?
Pascal Spitaels

eye of the Beholder 3, king quest 5 et 6

Réf 4015. Que faut-il faire dans EOB3 après avoir passé les deux forêts, le Mausolée, les ruines de Drannor et la Guilde des mages ? Dans King Quest 5, comment ne pas se faire éjecter de la caverne et peut-on entrer dans la caverne des gnomes ? Dans King Quest 6, à quoi sert le ruban rouge avec le cheveu que m'a donné l'oiseau, que faire devant le rocher avec l'inscription, comment passer le Cupidon (il me lance une flèche), comment entrer dans le château et, enfin, comment entrer au pays des échecs (les chevaux blanc et rouge) ?
Tamara Mainil

discworld

Réf 4016. Voici une batterie de questions pour ce jeu vraiment drôle : que faire avec le diablotin, comment récupérer les crêpes avec l'échelle, comment entrer dans le palais, comment utiliser la grenouille et comment sortir de la ville par les portes bloquées par les gardes ?
Maxime Deghale

ween

Réf 4017. Je cherche toute information pour terminer ce jeu (Revuss, 2 statuettes, 3 leviers).
Madame Le Guen

doom 2

Réf 4018. Où se trouvent les passages secrets du niveau 14 pour obtenir 100% de passages secrets ?
H. Naturel

la légende de kyrandia 3

Réf 4019. Arrivé au bout du monde, je n'arrive pas à tirer Malcom du niveau Très Très Bas. Comment passer ces terribles chutes ?
Michel

isle of the dead, myst

Réf 4020. Dans Isle of the Dead, comment pénétrer dans le temple mystérieux ? Pour Myst, quel est le mélomane qui pourra m'aider à jouer l'air correspondant aux notes du piano dans la fusée ?
Christiane Martin

the blues brothers

Réf 4021. À la fin du premier tableau, après avoir passé les jardiniers, les nuages, et s'être retrouvé de l'autre côté de l'immeuble, avec une guitare électrique clignotant en haut de l'écran, je ne sais pas quoi faire. Help me ! Everybody need somebody.
Jipé le Franc-comtois

flashback

Réf 4022. Une bonne âme pourrait-elle me donner des conseils pour terminer le niveau dont le mot de passe est «render». (NDLR : pour tes problèmes avec Lands of Lore, il faut contacter la Hot Line Virgin : 53.68.10.00. Pour ma part, je te conseille de faire une config sans share.exe, highscan, ifshlp.sys, doskey et les modes con et country qui peuvent avantageusement être remplacés par «keyb fr»).
Yves Spiteri

RÉPONSES AUX QUESTIONS DU MOIS DERNIER

Réponse à Anonyme. Réf 2011.

Pour obtenir la Bullet dans Screamer, il faut commencer un championnat et faire une sauvegarde. Editez ensuite le fichier caché «choice.dat» dans le répertoire config («attrib -h choice.dat» pour enlever son attribut caché). Il ne vous reste plus qu'à modifier l'octet se trouvant à l'offset 44 du secteur 2 en 01 pour accéder directement à la Bullet.
Jésus

Réponse à Anne Laurence Gutbub. Réf 3001.

Pour récupérer la clef dans le phare de Return to Zork il faut faire semblant de boire avec Boos (vide à chaque fois le contenu de ton verre dans la plante). Après trois toasts, il faut lui demander ses clés puis, au quatrième verre, il tombera par terre, raide ivre. Prends alors la fiole et descends par la trappe dans le plancher.
Christiane Martin

Réponse à Jacques Horowitz. Réf 3006.

Pour devenir quasi immortel dans Alone in the Dark 2, il faut prendre la fiole de poison, la mélanger au vin, puis boire la bouteille et ensuite appuyer sur la touche entrée jusqu'à ce que la bouteille revienne dans votre inventaire. En recommençant cette opération plusieurs fois, on peut avoir 32000 points de vie !
Cheatman

Réponse à Mario Brosse. Réf 3011.

La réponse à l'énigme de La Dague d'Amon Ra est «Tomb» pour la version anglaise.
Potiron Pourri.

Réponse à X; Réf 3013.

Pour la femme au serpent de Gabriel Knight, il faut cliquer (icône main) dessus pendant qu'elle danse. Ramasse son voile et regarde-le à la loupe. Utilise ensuite les pinces sur le foulard. Regarde l'écaille à la loupe. Parle à la danseuse. Toutes ces manipulations te donnent des points mais n'ont aucun effet sur l'aventure.

Réponse à Doudou. Réf 3015.

Pour arrêter la pompe dans Monkey Island 2, il faut utiliser le singe sur la pompe. Le singe est récupéré sur l'île de Scabb en bloquant le métronome avec la banane.

Réponse à Lechuck, Réf 3018.

Pour obtenir la tête de navigateur dans Monkey Island, il faut donner l'ouvrage «Comment garder la tête froide» aux cannibales quand ils se mettent à discuter des huiles tropicales.
Potiron Pourri.

MARCHE ou CRÈVE

Ah, si tout marchait du premier coup, si on mettait un CD de jeu dans le lecteur et qu'après quelques secondes on puisse déjà admirer la scène d'intro... Je sais, vous allez me dire que j'aurais dû m'acheter une console, mais ces machines font tellement moins de choses... Rien n'est pourtant perdu : avec un peu d'expérience et les conseils des hot-lines, il semble bien qu'aucun jeu ne résiste très longtemps au furieux besoin de jouer. Ce mois-ci, nous avons donc encore fait le siège des éditeurs pour obtenir les dernières astuces qui feront du bien là où ça fait mal.

Fort Boyard

Ce jeu nécessite un CD-ROM réglé de façon optimale. Pour éviter les ralentissements sous DOS, il faut rajouter du cache dans la ligne de commande de mscdex dans le fichier autoexec.bat: «mscdex.exe /M:20» (M peut aller jusqu'à 64). Sous Windows 95, il faut aller dans «panneau de configuration, système, performance, système de fichier, CD-ROM» et mettre la vitesse au maximum. N'oubliez pas non plus de couper l'économiseur d'écran de W95 pour les jeux, ça évite pas mal de plantages.

Fifa 96

Comme la plupart des derniers jeux d'Electronic Arts, Fifa 96 fonctionne sans «emm386.exe» pour gagner de la vitesse (emm386 gère la mémoire d'une façon dépassée). Retirez donc la ligne du config.sys où apparaît ce gestionnaire de mémoire, ou ajoutez une nouvelle configuration dans votre multi-boot.

Simon the Sorcerer

En cas de plantage à la fin de l'intro, il faut faire une configuration de démarrage sans emm886.EXE dans le fichier config.sys. Si le jeu s'obstine à planter, passez la scène en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Burried in Time

Au cours de l'aventure, dans le temple, vous devrez utiliser une corde sur un crochet pour atteindre un autel. Faites-le dès que vous arrivez car, ensuite, la corde disparaît et vous ne pouvez plus finir l'aventure, sauf à reprendre vos sauvegardes précédentes.

Destruction Derby

Si vous ne voyez que 16 voitures dans le jeu, c'est que vous avez un PC 486. Le jeu dispose bien des 20 voitures annoncées, mais il faut un Pentium pour pouvoir les afficher.

L'énigme de Maître Lu

En plus des recommandations du PC SOLUCES N°2, il apparaît que ce jeu ne digère pas la plupart des anciens drivers souris, ce qui occasionne des blocages en cours de jeu. Si vous le pouvez, essayez d'obtenir le driver souris Microsoft version 8.2 ou ultérieure, c'est l'un des plus fiables pour faire tourner les jeux (de manière générale).

si vous êtes le Mozart du clavier (azerty) et que vous trouvez des astuces pour faire disparaître les difficultés de fonctionnement ou d'installation des jeux, alors ne soyez pas égoïste, écrivez-nous à l'adresse suivante :

pc soluces, marche ou crève,
cyber press publishing
92-98 boulevard victor hugo,
92115 clichy cedex.

Theme Park

Theme Park vient de ressortir dans la collection «classics» mais cette version a besoin d'un driver souris récent pour tourner : Microsoft 9.0 ou Logitech 6.23. À défaut, le pointeur souris ne peut atteindre toutes les zones de l'écran.

Discworld

Lors de l'installation de la version disquette, il ne faut pas modifier le répertoire d'installation proposé, sous peine de ne plus pouvoir sauvegarder pendant le jeu.

Vers la victoire

Worms

ON A TROUVÉ PLUS BETE QUE LES LEMMINGS : LES WORMS (VERS IN FRENCH). CES BESTIOLES ONT DÛ MANGER DE LA VACHE FOLLE CAR ELLES SONT VRAIMENT DÉCHAINÉES. LEUR SEUL BUT C'EST D'ÉCRASER L'ENNEMI, MAIS ATTENTION, IL NE SE LAISSERA PAS FAIRE.

EN RÉSUMÉ

Additionnez tous les niveaux des différentes versions de Lemmings (Lemmings, Holiday Lemmings, Oh no ! More Lemmings !, Lemmings 3D...) et vous obtiendrez environ cinq cents tableaux. C'est beaucoup, mais comparé aux quatre milliards de tableaux de Worms, cela fait un peu pauvre, non ? Pourtant, les Worms ont de nombreux points communs avec nos chers Lemmings, entre autres une bêtise et un acharnement qui frisent la perfection. La seule différence entre les deux races, c'est l'agressivité : le Worm est né pour tuer son adversaire et tous les moyens sont bons : mouton piégé, banane à fragmentation, coup de poing... Mais attention, si votre troupe est constituée de bourrins, il faudra la diriger avec talent car l'ordinateur joue vraiment très bien. Worms est donc un excellent jeu de stratégie, incontournable depuis la sortie du add-on qui permet le jeu en réseau.

Editeur : Ocean
Textes : français
Sortie : Novembre 95
Config. mini : 386 DX 33, 4MO
Note : ★★★☆☆

LES OPTIONS

Dans le menu Options, vous pouvez modifier les capacités des Worms, le temps de jeu ou encore le nombre de rounds. Les options d'origine sont à mon avis les meilleures pour commencer, mais il peut être intéressant de modifier la durée des parties, car à la longue ces dernières deviennent assez tactiques et il n'est pas rare de dépasser la limite du temps imparti. Ne gonflez pas votre arsenal parce que les parties risquent de manquer d'intérêt, surtout si vous disposez de trop nombreuses frappes aériennes.

LES ARMES

Sortez l'artillerie lourde !

Les armes les plus efficaces sont l'Airstrike, les Homing Missiles et les Cluster Bombs : elles sont particulièrement destructrices, mais vous pouvez aussi disposer de Banana Bombs, du Mini-Gun et de moutons piégés, seulement si vous les récupérez dans les rares caisses larguées par les avions de façon aléatoire en cours de partie. Seules deux armes peuvent tuer un Worm du premier coup, la grenade à fragmentation et Banana Bomb, mais il faut pour faire mouche que le Worm se trouve dans une cuvette. Vous avez aussi la possibilité de viser au bazooka une mine située à côté d'un Worm ennemi (évidemment !), ce qui peut parfois déclencher une réaction en chaîne fatale.

Le retour de flammes

Le lancer de grenade peut s'avérer particulièrement périlleux lorsqu'il y a du vent ou que vous voulez la larguer dans un trou, car elle risque de rester collée au plafond si vous la lancez trop fort ou encore de retomber devant vos pieds si vous n'avez pas un compas dans l'œil. C'est même rageant quand on voit la précision toute mathématique avec laquelle l'ordinateur est capable d'envoyer les grenades dans des endroits inaccessibles. Le bazooka demande aussi une grande précision et une bonne maîtrise de la force du vent si vous voulez éviter les mauvaises surprises. Attention, même lorsque vous êtes caché dans une galerie ou dans un trou, le vent agit toujours. Les armes à feu (fusil de chasse, Uzi, Mini-Gun...) sont elles aussi difficiles à utiliser car elles peuvent vous infliger des dégâts si vous restez trop près de votre cible.



Bazooka

Le bazooka a des munitions infinies et peut faire perdre cinquante points de vie dans un coup direct. Vous devrez tenir compte du vent lorsque vous l'employez, même quand vous êtes caché dans le décor, et vous tenir à bonne distance de votre cible pour ne pas être touché par l'explosion.



Missile à tête chercheuse

Les missiles à tête chercheuse sont particulièrement efficaces, mais vous ne devrez les utiliser qu'en cas d'extrême nécessité car il n'y en a que deux en stock. Là encore, vous devrez tenir compte du vent pour toucher votre cible, sinon le missile risque de suivre une trajectoire des plus amusantes...



Grenade

Les grenades bien lancées sont dévastatrices. Vous avez en outre la possibilité de régler le moment de l'explosion et le nombre de rebonds au sol. Si vous faites mouche, vous enlèverez cinquante points de vie. Tenez toujours compte du vent pour les lancer.



Grenade à fragmentation

Cette arme est particulièrement sympathique car lorsqu'elle explose, elle se fragmente en cinq parties qui enlèvent chacune vingt-cinq points de vie. C'est d'ailleurs

la seule arme qui puisse tuer un adversaire du premier coup s'il est dans un trou. Tenez compte du vent pour la lancer.



Uzi

Ce pistolet-mitrailleur est un bon moyen d'éjecter un adversaire d'une plate-forme, ou pour tirer de très loin si vous avez bien cadré votre cible. Vous devrez toutefois prendre suffisamment de recul si vous ne voulez pas perdre inutilement des points de vie en vous faisant toucher par le recul. Pour les tirs à longue portée, vous devrez tenir compte de la force et de la direction du vent.



Poing de feu

Cette option enlève seulement trente points de vie à votre adversaire, mais si vous le propulsez hors de l'écran, dans l'eau ou encore sur une mine - ce qui est de loin le plus drôle -, vous êtes sûr de faire une excellente opération.



Dynamite

Cette arme fait mal : jusqu'à soixante-quinze points de vie ! On peut même la faire voler dans les airs et, selon la disposition de la charge, l'éjecter à droite ou à gauche de l'écran. Vous avez aussi la possibilité de lâcher la charge du haut d'un précipice, mais n'oubliez pas de vous mettre à l'abri de l'onde de choc dans les cinq secondes fatidiques.



Mine

Pour chasser les indésirables, rien de mieux qu'un champ de mines, surtout si il est proche du bord. La mine peut aussi remplacer la dynamite lorsque vous n'en possédez plus, mais elle n'enlèvera qu'une trentaine de points de vie au grand maximum.



Airstrike

Cette arme est la plus utile puisqu'elle expédie huit bombes sur la zone de votre choix, mais il est préférable de ne l'utiliser qu'en fin de partie, pour «finir» les Worms faiblards.



Téléportation

Le téléporteur est une technologie mise au point par un Worm vulcanien. C'est très pratique pour mettre un Worm à l'abri ou encore pour récupérer une arme se trouvant dans une caisse. C'est aussi la meilleure façon de quitter rapidement une zone où l'on est sûr de passer un sale quart d'heure.



Mini-Gun

Vous ne pourrez récupérer cette arme que dans l'une des caisses parachutées. Plus efficace que l'Uzi, cette arme n'est pas affectée par le vent.



Banana bomb

Disponible seulement dans les caisses, cette arme sonnera le glas de l'ennemi : elle explose en fragmentation, pouvant ôter jusqu'à soixante-quinze points de vie : je vous laisse imaginer les dégâts qu'elle peut causer à un petit groupe... De plus, elle présente l'avantage de ne pas être perturbée par le vent : une pure merveille !



Mouton piégé

Fournie par les caisses, cette arme ne manque pas de piquant. Le mouton va vraiment «brouter» l'ennemi : il gambade vers l'adversaire et explose sur commande. C'est l'arme parfaite pour attaquer précisément un Worm en fin de partie.



Boule de feu

Pour éjecter l'ennemi hors du niveau ou le faire tomber dans l'eau, la boule de feu n'a pas son pareil, mais n'oubliez pas qu'elle ne retire que trente points de vie.



Fusil de chasse

Cette arme est impressionnante car on peut se déplacer entre les deux tirs : de cette manière on éjecte un Worm d'une plate-forme, puis on retourne se planquer ou on va shooter un autre Worm. Bien qu'elle ne retire qu'une dizaine de points de vie, elle peut aussi vous permettre de creuser de petites cavités qui pourront s'avérer fort utiles.

LES ACTIONS



Le chalumeau

Il est parfait pour creuser des abris ou encore atteindre un Worm isolé. Vous pouvez aussi retirer une dizaine de points de vie à un autre Worm si vous le touchez, mais ce n'est vraiment pas comme cela qu'il faut l'utiliser sauf si vous êtes en extra-time.



Le marteau-piqueur

Cette outil s'utilise comme le chalumeau, mais pour creuser des galeries verticales. Il retirera aussi une dizaine de points de vie à un Worm qui aurait la fâcheuse idée de se trouver sur son chemin.



Le grappin

Avec lui vous allez vous prendre pour Worm-Tarzan et les précipices se franchiront sans problème à condition que vous puissiez l'accrocher. Ne comptez pas pourtant vous rétablir sur une plate-forme avec cet outil car c'est rigoureusement impossible.



Le saut à l'élastique

C'est le moyen le plus rapide de descendre d'une falaise sans se faire mal et d'aller «shooter» un Worm dans le blanc des yeux.



Les poutres

Les Worms ne se contentent pas de détruire, ils construisent aussi : les poutres permettent d'élever passerelles et abris de protection en cas d'attaque aérienne. Utilisées avec soin, elle peuvent vous sauver la mise.



Le kamikaze

Le Worm Kamikaze est encore plus fou que ses congénères : il va traverser une bonne partie de l'écran en bousculant tout sur son passage dans une attaque suicide. Cette option peut néanmoins causer des dégâts considérables et inverser le cours d'une partie.



La petite tape

Pas très spectaculaire, cette action ne provoque aucun dégât mais elle permet de pousser dans l'eau ou hors de l'écran un Worm indésirable.



Passer son tour

Lorsque vos Worms seront bloqués dans une partie du décor et que la moindre action ne pourra que nuire à leur santé (le fameux retour de flammes), il est préférable de passer votre tour, même si c'est à contrecœur.



La reddition

Cette action ne présente aucun intérêt si ce n'est celui de modifier les statistiques finales. À n'utiliser que si vous n'avez plus aucune chance de remporter la victoire.

LES DÉPLACEMENTS

Vous pouvez vous déplacer de plusieurs manières : en marchant, en sautant, en creusant le sol, en vous téléportant, en vous la jouant «kamikaze», en utilisant le Ninja Rope et enfin en sautant à l'élastique. Vous avez aussi la possibilité de construire des passerelles pour continuer à avancer là où ce n'est plus possible.



LES TACTIQUES

Au fur et à mesure que vous jouerez, vous vous apercevrez que ce jeu est terriblement tactique et que les parties peuvent s'éterniser si vous essayez de jouer en finesse.

La première chose à faire pour gagner, c'est de vous remémorer les armes utilisées par l'adversaire, car en fin de partie, vous risquez de vous prendre un Airstrike ou un Homing Missile sur le coin de la figure, ce qui pourrait s'avérer fatal, surtout s'il ne vous reste plus qu'un seul élément...

Utilisez vos Airstrike ou vos Homing Missiles surtout vers la fin du jeu pour achever l'adversaire.

Mémorisez l'ordre dans lequel les Worms agissent, c'est toujours le même par niveau : cela vous permettra d'anticiper vos actions et, dans certains cas, de ne pas vous retrouver pris au piège.

Lorsqu'un de vos personnages se trouve trop près d'un précipice, je vous conseille de le téléporter ou de l'enterrer en lui faisant creuser une galerie, ce qui vous évitera de le perdre en le voyant tomber à l'eau.

Jouez contre un ami pour vous familiariser, car on ne peut pas régler la difficulté du jeu et l'ordinateur le pratique comme un pro...

LE CLASSEMENT

Le classement vous permet de comptabiliser vos victoires et de repérer les meilleurs éléments de votre équipe. Faire une sauvegarde des performances de votre équipe vous permettra en outre de voir si vous progressez au fil des parties.

Si les quatre milliards de tableaux de Worms ne vous suffisent pas, il ne vous reste plus qu'à courir acheter le "add-on", plein de nouvelles armes, de nouveaux décors et d'options pour jouer à plusieurs. ■

LES ASTUCES QUI FONT LA DIFFÉRENCE.

Pour activer le cheat mode, tapez «BAABAA» («BQQBQQ» pour la version anglaise) pendant le jeu. Vous aurez alors les armes que l'on trouve dans la caisse : Banana Bomb...

Lorsque votre tour de jeu est fini et que l'écran se dirige vers le Worm adverse, appuyez sur la touche «Entrée» et la touche de direction droite ou gauche : l'ennemi sautera dans la direction indiquée, ce qui permet de l'envoyer sur une mine ou dans l'eau.

Kyrandia II : Hand of Fate

LA ROUE DE F

LE DIABLE

X

XV

RECETTE POUR SAUVER UN MONDE MAGIQUE : PRENEZ UNE JEUNE ALCHIMISTE, SON LIVRE DE POTIONS ET SON CHAUDRON, MÉLANGEZ LE TOUT DANS UNE MARMITE DE BONNE TAILLE, LAISSEZ FRÉMIR AVEC UN VIEUX BORDEAUX, CLIQUEZ ET SAVOUREZ.

Un coup de main ?

EN RÉSUMÉ

La mort du roi et de la reine a ouvert une période néfaste pour le monde de Kyrandia : tout est en train de disparaître, comme happé dans un trou de l'espace-temps. Les sages ne savent que faire ; la Main du destin, compagne de Marco, leur conseille de récupérer une ancre de pierre magique ; et comme émissaire, elle suggère d'envoyer Zanthia. Notre héroïne va se faire un devoir de remplir convenablement sa mission, malgré les difficultés qui l'attendent. Il lui faudra d'abord retrouver ses affaires un peu éparpillées et rendre des services avant d'atteindre Volcania, une île très fermée, porte d'entrée du centre du monde. Mais, à l'instant où elle touche le but, les éléments se dérobent et il lui faut beaucoup de persévérance pour venir à bout d'un destin malheureux. Novice en la matière, elle devient vite la "Maïté" de la potion magique et ses secrets seront sa planche de salut jusqu'au bout. Un conseil : au fur et à mesure de la fabrication de ces potions, notez leur couleur, cela vous sera très utile pour reconstituer l'arc-en-ciel qui manque à l'horizon de Kyrandia. Eh oui, c'est le manque de couleurs qui fait périr lentement tout le royaume ; la grisaille est l'ennemie des mondes enchantés. En rejouant à Hand of Fate, j'eus peur de me retrouver devant quelque chose de moche comparé aux productions actuelles ; il n'en est rien et c'est avec un réel plaisir que l'on redécouvre le mode VGA sans vidéo ! Les couleurs sont en effet bien choisies et l'ensemble reste clair. La voix de la Zanthia est jolie et le jeu plein d'humour. Le problème est que, peut-être, on a trop vu ce type de jeu depuis le temps et, malgré la grande finition du produit, le jeu se dénature car c'est un peu la même histoire, comme chaque fois : sauver le monde. D'un accès très facile, le jeu demande peu d'efforts pour résoudre les énigmes, même si parfois leur résolution est parfois étrange. Tandis que les choses se font aisément à l'aide de la souris, vous assisterez aux changements de tenue (6) de la belle Zanthia et à ses conversations avec Faun, son petit animal familier. Il y a peu de surprises à attendre, les actions à effectuer la mettent rarement en grand danger, mais la poésie est là, et le plaisir que vous avez eu dans le premier volet vaut la peine de sacrifier quelques instants à la sauvegarde de ce royaume merveilleux. Vous ferez par exemple pleurer un crocodile, changerez le plomb en or comme les grands alchimistes ; tiens, vous vous transformerez aussi en abominable femme des neiges, marcherez sur un arc-en-ciel, mais vous rendrez vie à Kyrandia en restaurant sa flore et sa faune car vous aurez vaincu la main du destin.

Editeur : Westwood Studios
Textes : français
Voix : anglais
Sortie : février 94
Config. mini : 386 à 33Mhz, 4 Mo Ram, CD 1X
Note : ★★★☆☆

La forêt

Préparez votre départ en prenant la fiole vide sur l'étagère, les baies et une fiole d'eau sous le tapis. Zanthia changera de tenue avant de vous suivre dans la forêt de Kyrandia. Près des plantes carnivores, ramassez un oignon et un morceau de branche tordu, dans la souche vous récupérez votre livre de recettes magiques. Lisez-les pour connaître les ingrédients dont vous aurez besoin tout au long du parcours. Plus au Nord, la discussion avec le patron du ferry vous apprend qu'il veut de l'or pour la traversée : trouver cet or est le but de l'étape.

En partant à l'Ouest, vous arrivez à un carrefour ; au Nord, il y a une maison. Pour ramasser les baies incandescentes, versez de l'eau de votre fiole dessus puis entrez dans la maison d'Herb pour prendre un tabouret, un sac d'engrais et une fiole. Au Sud du carrefour, vous rencontrez un crocodile. Donnez-lui l'oignon pour le faire pleurer et récupérez ses larmes dans une fiole. L'arbre derrière vous recèle votre chaudron. Continuez le chemin vers la gauche, pour atteindre les sables mouvants. En poussant l'arbre déjà scié, vous passerez de l'autre côté mais n'oubliez pas de récupérer la clef-squelette. Allez jusqu'à la source d'eau chaude pour remplir vos fioles, au bout du chemin vous trouverez un morceau de soufre. Revenez jusqu'au ferry, et allez à l'Est vers la caverne. Arrivent Marco et la Main. Dans la caverne, vous trouvez un rat qui veut du fromage, vous n'avez ni les ingrédients ni la recette. Mais qui peut le plus peut le moins ; fort de cette logique, vous décidez d'utiliser la potion du serpent qui effraie les ours. Muni de cette potion verte, vous portez la fiole sur le rat, l'effet est immédiat. Vous entrez au plus profond de la caverne découvrir un énorme crâne aux dents de couleurs.

To be or not to be

Repérez l'emplacement des couleurs puis sortez. À droite de la caverne, un chemin vous mène à un arbre à lucioles, donnez-leur des baies autant de fois qu'il le faut pour noter l'ordre des accords de la mélodie qu'elles jouent en remerciement. Un conseil : sauvez juste avant car c'est rapide. Allez rejouer cet air sur les dents du crâne. Une fois la mâchoire ouverte, c'est avec la clef en forme de squelette que vous ouvrez le coffre pour prendre un morceau de fromage et l'aimant d'alchimiste. Offrez le fromage aux pêcheurs et, tandis qu'ils partent vers un autre coin de pêche, vous vous allez libérer Marco pris dans les griffes des plantes carnivores. Donnez de l'engrais à celle qui n'a pas de proie et votre ami est libre. Allez récupérer l'ancre des pauvres pêcheurs qui ont fait naufrage, vous avez du métal et un aimant d'alchimiste, cela suffit pour avoir de l'or quand on est mystique à Kyrandia. Allez donner votre ancre en or au patron du ferry.

Mais rien n'est simple, le bateau a brûlé et vous devez parcourir de nouveau toute la forêt pour retrouver quatre lettres perdues.

Il y en a une dans la main du squelette des marécages, une près de la source d'eau chaude, une près de l'arbre à lucioles et une dernière sur le toit de la maison de Zanthia.

La recette du sandwich au radis (rare !)

Après un atterrissage bucolique dans une meule de paille où vous trouvez une fiole, récupérez la lettre destinée au fermier. À l'Est, deux personnages qui ne veulent rien entendre gardent la porte de la ville. Retournez à la meule, un fantôme sort de la meule, emmenez-le dans votre fiole. Au Sud, le chemin mène à la ferme, donnez son courrier au fermier ; en remerciements, il vous explique la recette de la moutarde, et dénonce le goût prononcé des gardes pour les sandwiches au radis : la recette est dans votre livre. Il faut donc rechercher les ingrédients. Allez au Sud dans le jardin, occupez-vous d'abord de votre fantôme en lui offrant les vêtements de l'épouvantail. Retournez à la ferme ; le paysan parti, prenez la fiole de vinaigre et entrez dans sa cave. Vous y trouvez des ciseaux et quatre fers à cheval. Les ciseaux sont à utiliser sur le mouton pour la laine tandis qu'avec votre fiole vous récupérez du lait (en fait, c'était une brebis). Retournez dans la cave et versez ce lait dans la cuve de la machine à fromage qui fonctionne grâce au levier, une fois baissé vous aurez une portion de fromage. Pour faire grandir les plantes du jardin, allez à droite de la ferme et ouvrez la vanne puis, dans le jardin, servez-vous de la trompe d'éléphant pour arroser les plantes, vous récoltez des laitues et des radis.

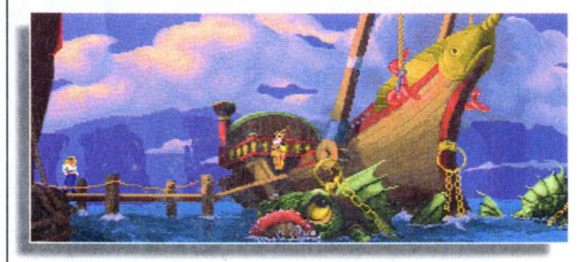


Devant la ferme, prenez le bol du bébé dragon et allez vers le moulin à eau à droite de la ferme. Pour débloquer le mécanisme, il faut retirer le bâton pris dans la roue. Là où sort de l'électricité, placez un de vos fers à cheval pour l'aimanter. Pour moudre les radis, il suffit de les mettre sous la grosse paluche de pierre ; les ingrédients moulus se récupèrent avec le bol de bébé dragon. La confection du sandwich se fait dans le chaudron ; quand la potion orange est prête, remplissez la fiole. Pour prendre le sandwich, portez la fiole sur Zanthia. La fiole de nouveau vide sert pour prendre les larmes du bébé dragon. S'il n'y en pas, rendez-lui son bol pour lui reprendre aussitôt. Enfin, vous allez proposer le sandwich aux gardes, la voie est libre, vous entrez dans la ville.



Moutarde City

Prenez le bâton dans la gueule de l'hippocampe-fontaine. Entrez dans la boutique et regardez la carte sur le mur du fond. Pour le patron en transe, vous n'avez rien dans votre livre de potions, dommage. Ressortez et partez au Nord de la ville jusqu'à la taverne. Pour y pénétrer, recomposez la mélodie de sons et de couleurs de l'arbre à lucioles. Pour les amnésiques, composez le vert, bleu ciel, orange, jaune, rouge, rose, bleu. Dans la taverne, commencez par prendre la chope et remplissez-la de bière. Le patron vous apprend que pour trouver un bateau pour Volcania il faut réciter un poème, vous n'êtes ni Dante ni La Fontaine, mais ça marche. Passez devant la pieuvre, ce n'est pas la peine de tenter votre chance à son jeu de hasard, c'est toujours elle qui gagne. Prenez le parchemin, miracle d'un scénario savamment concocté, c'est la recette de la potion contre la transe, il n'y a plus qu'à trouver les ingrédients. Prenez les autres objets et constatez en vous approchant de la prison que le shérif est en transe lui aussi. Au bout du chemin du milieu : les quais, et sur le pont du bateau vous trouvez le capitaine en transe.



Revenez vers la prison où vous partirez vers le Nord. Vous croiserez un lapin, prenez de la terre dans la flaque d'eau ; appliquez-la sur la patte du lapin pour prendre son empreinte. Vous avez tous les ingrédients de la potion qui réveillera tout ce petit monde, attention le fer à cheval à utiliser doit être positif, en forme de U en position lisible.

Shérif, fais-moi peur

Pour activer la potion sceptique de couleur mauve, continuez sur le chemin ; pour passer le ravin, il suffit d'utiliser le bâton sur la liane, à l'aller comme au retour. Sur l'autel, placez vos deux fioles une à une, cela permet de libérer le shérif et le patron de la boutique ; pour le capitaine il faudra revenir. Allez délivrer le shérif. Entrez dans la prison et prenez la clef pour faire sortir Marco, encore dans une mauvaise passe. Mais le shérif vous surprend... Pour sortir de votre cellule, dévidez votre drap ; à la ficelle obtenue fixez le crochet que vous donne Marco. Avec cette arme, vous attrapez le poisson qui a gobé la clef et vous ouvrez les deux cellules. Retournez à la boutique pour donner votre seconde ▶▶▶



Kyrandia II : Hand of Fate

fiole au vendeur. Vous partirez à Volcania si vous trouvez trois pièces d'or. Allez à la taverne où, hélas, le cercle de poètes s'adonne à des échanges moins fins qu'avant. Vous ne pourrez vous interposer. Pour prendre la dent en or, il faut la transformer en plomb avec votre aimant d'alchimiste et pour en faire une pièce, il faut retourner au moulin à eau. Recommencez cette opération jusqu'à l'obtention des trois pièces d'or. Allez acheter votre billet. Avant de prendre le bateau, il faut sortir le capitaine de sa transe, donc retourner à l'autel du doute pour rendre active une nouvelle potion sceptique. Dans le bateau, vous constatez qu'il ne prend pas la bonne direction ; sans attendre, placez votre fer à cheval aimanté dans les cordes qui sont à droite de la barre, les marins ne sont pas contents mais vous arrivez enfin à Volcania.



Volcania

Vous devez ramasser toutes les étoiles, les coquillages et les dollars de mer qui se trouvent sur votre chemin. Au beau gosse assis sur le canapé, vous achetez une brochure de cuir, tandis qu'au bonhomme très sérieux derrière son bureau vous ne donnez rien.



Enfin, c'est la mamie qui vous aidera le plus, mais il vous faudra marcher pour lui rapporter tout ce qu'elle demande. Ensuite, rendez-vous sur un des puits d'air chaud, la chute vous emporte dans les profondeurs de Volcania.

Ramassez le bâton, puis les morceaux de plomb. Dans le palmier accessible après l'escalier de cristal, vous trouvez du duvet. Continuez pour arriver dans une nouvelle salle, ramassez la pierre en forme de cœur, elle doit être transformée en or (toujours grâce à votre aimant d'alchimiste). Utilisez le bâton sur le dinosaure qui se prend pour un chien afin d'avancer tranquillement vers la tête de dragon et de prendre les yeux d'ourson dans la fumée qui sort de l'un de ses nasaux. Vous avez les trois ingrédients pour fabriquer la potion du nounours.



Revenez dans la première salle et sautez sur le dos du grand dinosaure ; attiré par votre nounours, il vous emmène faire un tour des galeries du volcan, d'où vous ramènerez un chiffon rouge. De retour sur la terre ferme, allez agiter ce chiffon devant la porte à l'ancre, ce qui vous permettra de l'ouvrir. Mais, une fois de plus, sur place les choses ne se passent pas comme vous l'auriez voulu et vous vous retrouvez seule. Et il faut trouver un chemin pour sortir de cette fournaise. Sur chacun des petits cratères pleins de lave, placez vos lourdes pierres afin de provoquer une pression plus forte à la sortie du plus gros, proche de la porte à l'ancre. Les petits cratères sont sur votre chemin dans les galeries du volcan ; un près de l'ancre de cristal, un avant la porte à l'ancre, un près de l'escalier de cristal et un autre dans la salle du dinosaure qui se prend pour un chien. Revenez dans la grande salle et grimpez sur la dalle au centre du gros cratère qui bouillonne.

La forêt enchantée

À l'endroit où vous avez atterri, il y a une fiole à récupérer. Allez parler avec les arbres, mais ils ne vous laisseront pas passer ; à gauche, vous ramassez une pomme de pin. Continuez votre chemin vers la gauche, devant le pont au chevalier vous trouvez par deux fois de la mousse, une pierre qui roule, une noix, des brindilles et de la neige sur le toit de la cabane du chevalier. Comme celui-ci ne veut pas vous laisser passer, il va falloir créer une diversion. Pour cela, utilisez votre recette du bonhomme de neige. Vous obtiendrez le charbon en allant placer les brindilles contre le silex (écran des arbres) et placez la pierre qui roule. Le chevalier a démissionné, vous avez la voie libre : partez à gauche de la cabane. C'est le moment de vous souvenir des bonnes actions que vous avez à effectuer, elles sont inscrites à la fin du livre. Pour nettoyer la statue, vous utilisez votre aimant d'alchimiste ; n'oubliez pas de prendre le gland qui est à côté. Ensuite, vous devez aider les deux personnages à attraper le pied sauvage. Pour cela, il faut lancer le jouet trouvé dans le coffre. En remerciements, on vous explique de quoi il s'agit et quel danger menace Marco. Mais où est-il, d'ailleurs, celui-là ?

Le toit du monde

Allez vers les arbres et mettez le tambour automatique sur la souche pour les faire bouger et passez. Arrivé au téléphérique, négociez son départ avec l'écureuil, une pomme de pin ne l'achètera pas mais le fera partir, insistez s'il le faut avec une noix ou un gland.



Pour actionner le mécanisme, placez votre pierre qui roule dans la roue et grimpez dans l'un des oiseaux. En chemin, vous croisez Marco, il est effectivement en grand danger, mais que faire ? Vous arrivez aux cimes des montagnes qui entourent Kyrandia. Prenez le plumeau et le balai, et tentez de convaincre Mme Michu de vous donner la sucette de son bébé. Y'a pas moyen. Entrez dans la cabane et prenez un boulet de canon que vous transformez en or, offrez-le à cette brave dame qui oublie tout, piquez la sucette du môme. Vous avez les ingrédients qui composent la potion de l'abominable homme des neiges. Appliquez cette potion sur vous, ce qui vous transforme en un être effrayant qui va tenter de faire fuir les deux hommes de la cabane.



Bien mal vous en a pris, le vrai Yéti était dans le coin et vous a repéré. Vous voici embarquée par un prince qui se veut charmant. Arrivé dans son repaire, vous devez en sortir pour constater l'étendue de votre malheur et récupérez une stalactite de glace. Puis, de retour dans la place, vous trouvez dans les bouteilles une fiole, dans les coussins des plumes et sur la table une boîte de bonbons et enfin, sur l'étagère à droite du bonhomme, de l'eau de Cologne. Mélangez tout cela dans votre chaudron, et après une petite conversation, ressortez.



À ce moment-là, les chasseurs arrivent ; laissez-les s'approcher et arrosez-les de votre mélange, votre amoureux ravi vient encore de trouver deux compagnes.

United Colors of Kyrandia

Prenez les deux pics de glace restants et servez-vous-en comme appui pour grimper et échappez-vous. Vous arrivez cette fois au sommet de la montagne, où se trouve une cabane abandonnée. À l'intérieur, une machine à arc-en-ciel cassée. C'est cela la cause des malheurs de Kyrandia, vous devez remplir les sept fioles pour que le monde enchanté retrouve ses cou-

leurs. Vous avez à votre disposition tout un inventaire d'ingrédients qui servent à refaire toutes les potions utilisées en chemin. Je ne vous rappelle que les couleurs puisque les recettes sont dans votre livre. Pour avoir une première fiole, il faut boire l'eau chaude. Puis, de gauche à droite, vous remplissez les fioles, suivant cet ordre : la recette des chaussures volantes donne une potion rouge. La seconde fiole doit être orange, pour cela, refaites la recette du sandwich. La troisième est jaune, c'est la potion de l'abominable homme des neiges. Pour la quatrième, qui sera verte, faites la potion du serpent (celle utilisée contre le rat). Pour le bleu, en cinquième position, réalisez la potion du nounours. La sixième n'existe pas dans le livre, il s'agit d'une potion de couleur indigo, que vous obtenez en mélangeant la pierre d'améthyste et les baies. La septième couleur est le violet, c'est la couleur de la potion sceptique.



Quand toutes les fioles sont pleines, l'arc-en-ciel apparaît. Quittez la cabane et prenez une stalactite pour grimper sur le toit afin de cheminer sur l'arc-en-ciel, votre seule issue.

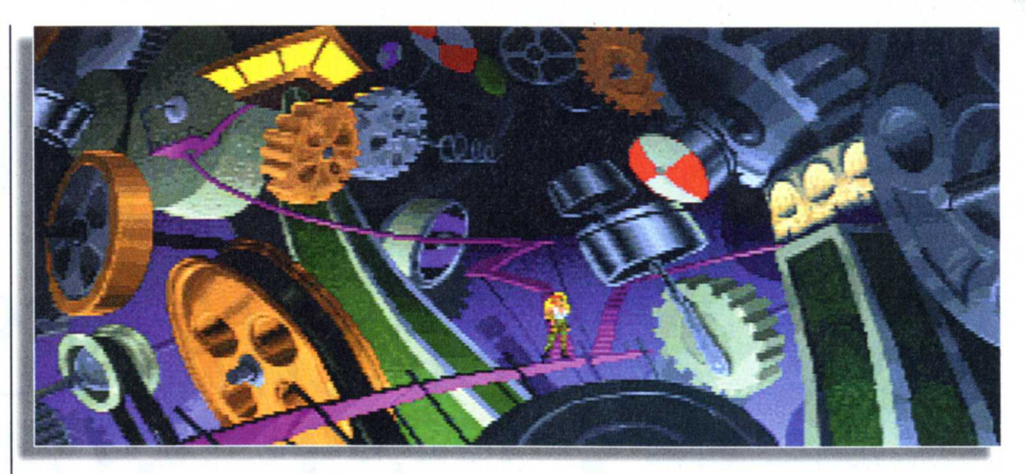


Le destin de Kyrandia

Arrivé devant les roues du destin, utilisez votre aimant d'alchimiste sur le spot qui est mal placé, puis entrez dans les secrets du ciel.

Ici, vous êtes chez le grand horloger où les choses ne vont pas au mieux. Prenez d'abord l'escalier de gauche pour constater qu'il manque une roue au mécanisme qui commande les astres pour Kyrandia. Ensuite, revenez dans le hall pour prendre l'escalier de droite.

Vous arrivez devant trois visages dont les fronts cachent des disques de couleur ; il va falloir les déplacer pour ouvrir deux des bouches. D sur G, le déplacement est de la bouche de droite à celle de gauche ; G sur M, le déplacement est de celle de gauche à la bouche du milieu. Pour ouvrir la bouche de gauche, voici les déplacements : D sur G ; D sur M ; G sur M ; D sur G ; M sur D ; M sur G ; D sur G ; D sur M ; G sur M ;





ça suit derrière, G sur D ; M sur D ; G sur M ; D sur G ; D sur M ; G sur M ; D sur G ; M sur D ; M sur G ; D sur G ; M sur D ; G sur M ; G sur D ; et ce n'est pas fini, M sur D ; M sur G ; D sur G ; D sur M ; G sur M ; D sur G ; M sur D ; M sur G ; D sur G. Le bâton, que l'on retouve à toutes les phases du jeu, vous revient.

Comme si vous n'aviez pas fait l'effort de la journée, il faut remettre ça pour ouvrir la bouche du milieu. G sur M ; G sur D ; M sur D ; G sur M ; D sur G ; D sur M ; G sur M ; G sur D ; M sur D ; M sur G ; on reprend son souffle et on replonge, D sur G ; M sur D ; G sur M ; G sur D ; M sur D ; G sur M ; D sur G ; D sur M ; G sur M ; D sur G ; c'est bientôt fini, on reste concentré, M sur D ; M sur G ; D sur G ; D sur M ; G sur M ; G sur D ; M sur D ; encore quatre, G sur M ; D sur G ; D sur M ; G sur M. Ouf ! Vous avez récupéré une roue dentée. Allez placer cette roue à l'emplacement vide repéré dans la salle de contrôle ; pour la bloquer, vous utiliserez le bâton. La main viendra vous attaquer mais, d'un bond, sautez sur la gauche de l'écran, sur les consoles.

Au deuxième assaut la même chose, puis vous cliquez sur la Main pour l'envoyer valdinguer de l'autre côté des barrières.

Au dernier instant, Marco vous aidera. Et rien que pour cela, il va se prendre pour votre sauveur, voire le prince charmant qui vous a sorti des griffes de la main ennemie...



Command and

Opération Survie

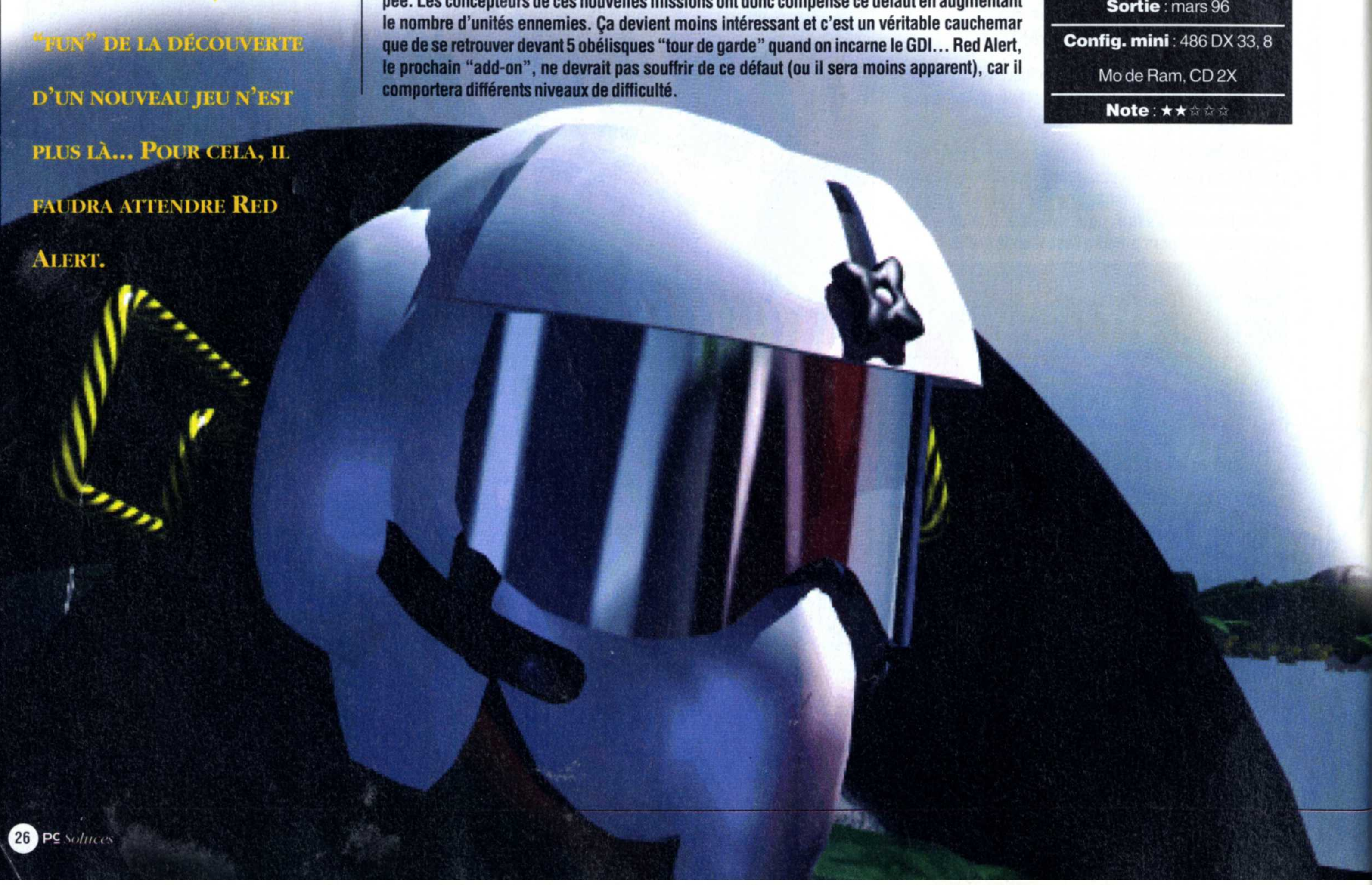
E N R É S U M É

On l'attendait à mort, cette suite ! Le résultat est un peu décevant : pas de nouvelles unités, pas de nouveaux batiments. Les nouveautés ? Elles existent mais ce ne sont que des musiques supplémentaires. Et il y a bien sur les missions, mais le "fun" de la découverte d'un nouveau jeu n'est plus là... Pour cela, il faudra attendre Red Alert.

Est-il besoin de rappeler le scénario de ce jeu, ô combien basique... Deux groupes rivaux s'affrontent : le GDI et le NOD. Et dans les différentes missions, l'objectif sera bien souvent d'éliminer toute présence ennemie de la carte. Tel est le fond de la "trame", mais pour sa forme, c'est déjà beaucoup plus savoureux. On commence par déployer un chantier de construction, et à installer des bâtiments qui permettront, par exemple, de fabriquer des chars, des fantassins ou d'autres constructions. Pour ce faire, il faut de l'argent, et pour en avoir, il faut récolter du tybérium, source d'énergie nouvelle. Après cela, il suffit de mettre en place une énorme armée et d'attaquer la base ennemie. On peut obtenir, au fur et à mesure de l'avancée des missions, des possibilités d'attaque plus puissantes, comme les raids aériens, la bombe atomique et le canon à ions, ce qui simplifie le «travail». Enfin, tout cela, vous le savez déjà, vous avez déjà joué à la version Command and Conquer, l'originale. Cet "add-on" n'apporte quasiment rien de nouveau : aucune unité supplémentaire, aucune construction différente. Seules des missions et des musiques nouvelles vous dépayseront quelque peu, c'est maigre ; d'autant plus que l'on commence à voir les premiers écrans de Red Alert, le prochain "add-on" qui renouvellera complètement le jeu grâce à ses terrains enneigés, son SVGA, son époque (la seconde guerre mondiale). Côté réseau, ce ne sera pas mal non plus car on pourra jouer à 6 ; m'enfin, ce n'est pas pour tout de suite. Revenons à nos moutons... À cet endroit du texte, je suis censé vous parler de la technique du jeu. C'est exactement la même que dans le premier épisode, dont je vous avais déjà parlé dans le numéro 1 de PC Soluces. Ceux qui ne le possèdent pas encore peuvent le commander à l'adresse habituelle pour 32 francs seulement, avec 14 autres soluces. Incroyable ! Bon, en gros, je disais que la réalisation était exemplaire, que l'on vivait une véritable histoire grâce à la progression des missions et aux séquences vidéo qui impliquaient davantage le joueur dans l'action. Malheureusement, ces dernières ont disparu. Exit les "briefings" en vidéo, on trouve juste quelques scènes 3D n'ayant pas grand-chose à voir avec les missions proprement dites.

Les différentes parties vous offrent une marge de manœuvre beaucoup moins grande que dans le premier volet de C&C. Elles sont tellement difficiles que si vous placez la mauvaise construction au mauvais endroit, elle sera immédiatement détruite. Même chose pour les unités blindées ou celles de fantassins, qu'elles surveillent bien leurs arrières ! Les débuts des missions sont donc particulièrement difficiles. En fait, ça, on le savait, l'intelligence artificielle de l'ordi' n'est pas très développée. Les concepteurs de ces nouvelles missions ont donc compensé ce défaut en augmentant le nombre d'unités ennemies. Ça devient moins intéressant et c'est un véritable cauchemar que de se retrouver devant 5 obélisques "tour de garde" quand on incarne le GDI... Red Alert, le prochain "add-on", ne devrait pas souffrir de ce défaut (ou il sera moins apparent), car il comportera différents niveaux de difficulté.

Editeur	Virgin
Textes et voix	français
Sortie	mars 96
Config. mini	486 DX 33, 8 Mo de Ram, CD 2X
Note	★★☆☆☆



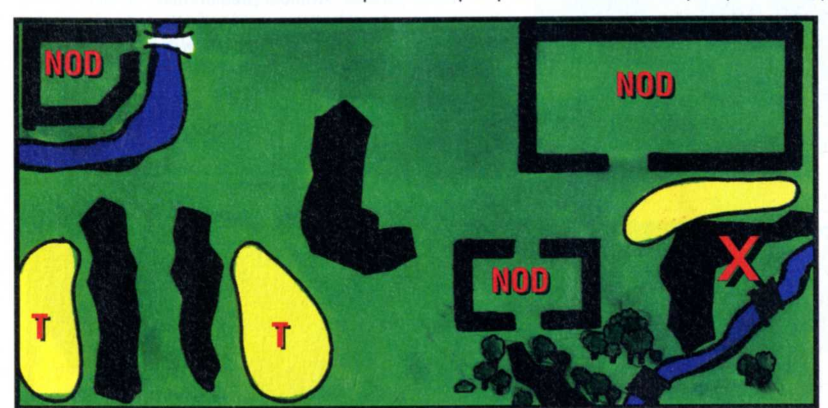
d Conquer,



LES MISSIONS DU GDI

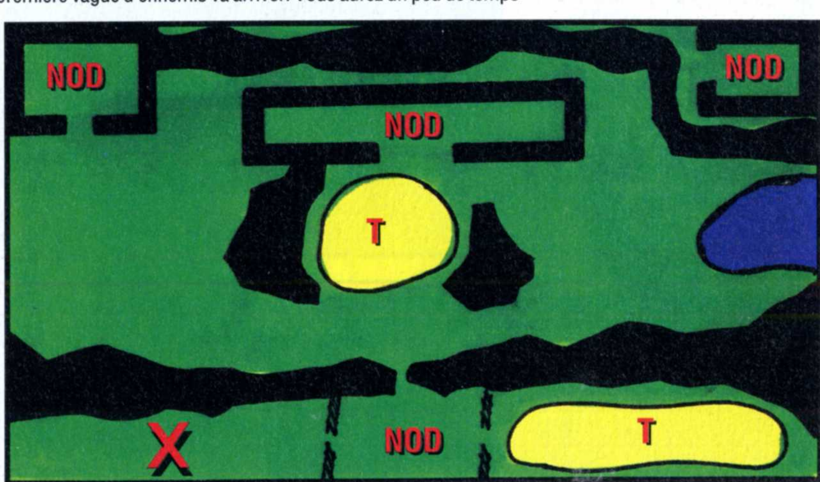
LE BLACKOUT

Il faut que vos deux commandos traversent un premier pont, puis un deuxième, en tuant tous les fantassins qui se trouvent sur leur passage. À l'approche de la base ennemie, vous aurez la possibilité de déclencher un bombardement. Il faut que vous ayez visualisé l'entrée de la base ennemie et localisé un tank lance-flammes ennemi. Envoyez le napalm sur cette unité trop costaud pour être anéantie par les commandos. Une fois débarrassé de ce gêneur, envoyez les commandos plastiquer les centrales électriques. Le VCM arrivera bientôt en bas à gauche de la carte. Il faut le déployer le plus bas possible, car des tourelles veillent. Une fois cela fait, allez très vite pour construire le minimum vital (centrales, casernes et tourelles) afin de vous débarrasser des défenses ennemies locales. Développez-vous le plus possible avant de faire quoi que ce soit ; puis attaquez la base ennemie en haut à gauche. Une fois que vous l'aurez détruite, laissez quelques unités à cet endroit pour éviter que l'ordi' ne reconstruise par-dessus. L'ordi' triche : il réinstalle un chantier de construction sans que l'on ait vu l'ombre d'un VCM. Construisez ensuite une énorme armée, sauvegardez, attaquez, enfin ça, vous connaissez... Dès que vous le pourrez, bombardez le camp ennemi.



COLERE DE FEU

En ce début de partie, vous n'avez que très peu d'hommes. Déplacez-les au mieux pour attaquer la base ennemie sur votre droite. Détruisez en priorité les tourelles et la main du NOD. Prenez l'argent en déplaçant l'une de vos unités sur les caisses qui se trouvent là. Construisez rapidement une tourelle à l'entrée nord du camp, car une première vague d'ennemis va arriver. Vous aurez un peu de temps pour mettre en place une usine d'armement et construire un tank lourd, afin d'écraser les ingénieurs et les commandos qui ne vont pas tarder à déferler. Espacez vos constructions car les missiles nucléaires pleuvent ! Là aussi, l'ordi' triche. Lorsque l'on incarne le NOD, on ne peut envoyer qu'un seul missile nucléaire. Dans cette partie, j'en ai reçu au moins 3 ! Une énorme armée viendra à bout des 3 bases du NOD.



LECTURE DES CARTES

Les plans représentent la carte entière, bien évidemment, mais quelques précisions s'imposent. La croix que vous trouverez sur chacune des cartes correspond à votre point de départ. Les surfaces jaunes marquées d'un «T» rouge représentent évidemment le Tybérium. À certains endroits, vous verrez aussi des symboles particuliers. Référez-vous aux textes car ce sont bien souvent des endroits très importants, où vous devrez réaliser des actions précises.

DIFFÉRENTES STRATÉGIES...

Il existe plusieurs méthodes pour réussir ses missions, c'est évident. Il y a notamment des trucs qui n'ont rien à voir avec une attaque de front et qui sont plutôt rigolos à faire. En voici quelques exemples.

- Capturer une base entièrement par la prise de bâtiments. C'est hyper rigolo et en plus, cela permet de pouvoir construire les structures ennemies. Malheureusement, dans «Opérations survie», c'est rarement réalisable, à moins de tricher et d'avoir un maximum de pognon.
- Si vous voulez empêcher les troupes adverses d'avancer vers votre base, il existe une petite astuce qui vous coûtera un peu d'argent mais vous permettra de souffler et de récolter tranquillement du Tybérium. Il suffit de construire, à partir de votre base, une traînée de sacs de sable qui ira directement jusqu'à la base ennemie. Vous n'avez plus qu'à entourer cette dernière avec ces protections et les véhicules adverses resteront cloîtrés dans leur base.
- Pour le NOD, voici un type de stratégie qui n'est pas extrêmement fin mais qui marche très souvent. Construisez des motos de reconnaissance (très rapides) et faites un repérage de la base ennemie. Une fois que vous avez repéré le chantier de construction du GDI, il est très simple d'envoyer une bombe atomique dans le secteur. Après, il est facile d'éliminer les bâtiments de l'ennemi un par un ; il ne peut pas les reconstruire.
- Il n'y a pas 36 façons de défendre une base : il faut construire des tourelles et des obélisques, et en masse ! 5 ou 6 aux points les plus sensibles (là où l'ennemi arrive) pour neutraliser les attaques les plus massives.



Command and Conquer, Opération Survie

L'ordi' triche ? Moi aussi !

Je n'ai pas vraiment apprécié cet "add-on" comme je l'ai dit plus haut dans notre "Résumé» ; pour toutes les raisons évoquées, mais aussi parce que l'ordinateur triche. À plusieurs occasions... Exemples :

• Quand l'ordi' gère le NOD, il peut nous envoyer plusieurs bombes atomiques au cours de la même partie, tandis que lorsque le joueur dirige cette "confrérie", un seul tir est disponible.

• L'ordi' replace des chantiers de construction sans avoir eu besoin d'un MCV, juste parce qu'il possède un autre chantier, comme si c'était n'importe quel bâtiment construits.

• Il place ses bâtiments au beau milieu de vos unités, sans qu'il y ait le moindre contact électrique avec ses autres bâtiments.

• Il lui arrive que deux bâtiments surgissent du sol en même temps alors que c'est irréalisable pour le commun des joueurs humains. Si, si, j'l'ai vu, m'sieur ! Il a triché !

Devant cette fraude calamiteuse, je ne me suis pas du tout senti gêné de tricher à mon tour et d'aller en faire un (de tour, suivez SVP...) dans les fichiers hexadécimaux des différentes sauvegardes. Commencez donc par lancer une mission, puis sauvegardez-la juste après. Quittez le jeu et éditez, à l'aide d'un éditeur de type PC TOOLS, la dernière sauvegarde de partie, qui s'appelle SAVEGAME.XXX. La première sauvegarde du jeu, c'est SAVEGAME.000. Si vous en êtes à la quinzième, ce sera donc SAVEGAME.014 qu'il faudra éditer. Si vous n'êtes pas sûr, regardez le contenu du répertoire C&C. Commencez par vous rendre au secteur 2, au déplacement 384. Remplacez la valeur actuelle par 40420F. Au déplacement 388, faites la même manipulation : remplacez la valeur actuelle par 40420F. Il reste encore un autre changement à effectuer mais là, tout dépend de votre camp :

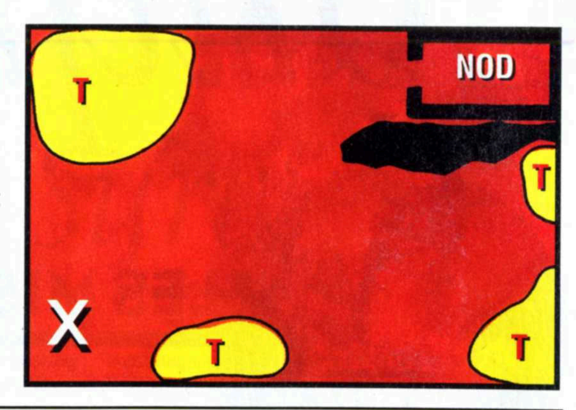
— Si vous êtes le GDI, localisez la première chaîne «COMPUTER» et remontez de 66 octets (à partir du «C» de computer) pour mettre la chaîne suivante : 40420F.

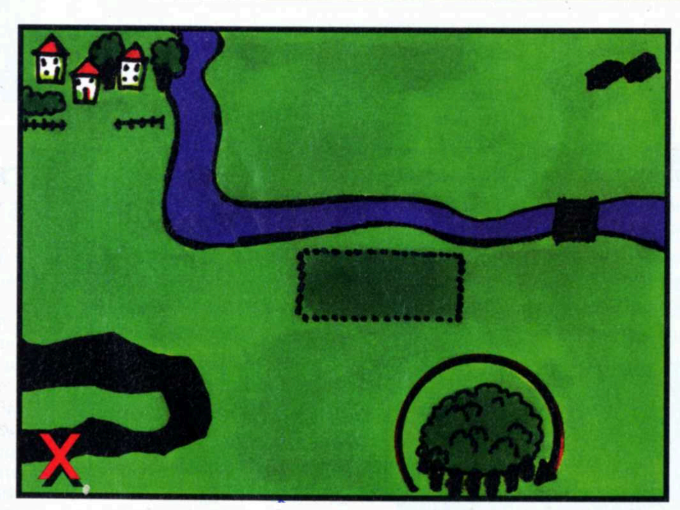
— Si vous êtes du NOD, localisez la deuxième chaîne «COMPUTER» et remontez de 66 octets (à partir du «C» de computer) pour mettre la chaîne suivante : 40420F.

66 octets, ce n'est pas facile à compter... Pour ne pas vous gourer, dites-vous que la chaîne que vous aurez à remplacer est la même que celle que vous avez changée en 384 et 388. Si vous effectuez correctement ces modifications, vous obtiendrez tout simplement 1.000.000 d'unités de Tybérium !

L'infiltration

Cette mission est extrêmement difficile car il faut être rapide et persévérer. Vous commencez mal ; il faut coûte que coûte vous débarrasser des ennemis le plus vite possible et défendre votre base à mort : les ennemis arriveront bientôt et ils sont nombreux. J'insiste, il faut défendre. Donc : tourelles, tourelles, tourelles. Attention, l'ordi' triche une fois de plus, et reconstruit systématiquement l'une de ses tourelles au beau milieu de votre base alors qu'aucune de ses constructions ne la touche ! Construisez donc aussi une tourelle à cet endroit, même une petite. Si le début de mission est laborieux, la suite est plus facile car la base ennemie n'est pas un modèle du genre et c'est très rapidement que vous en viendrez à bout.



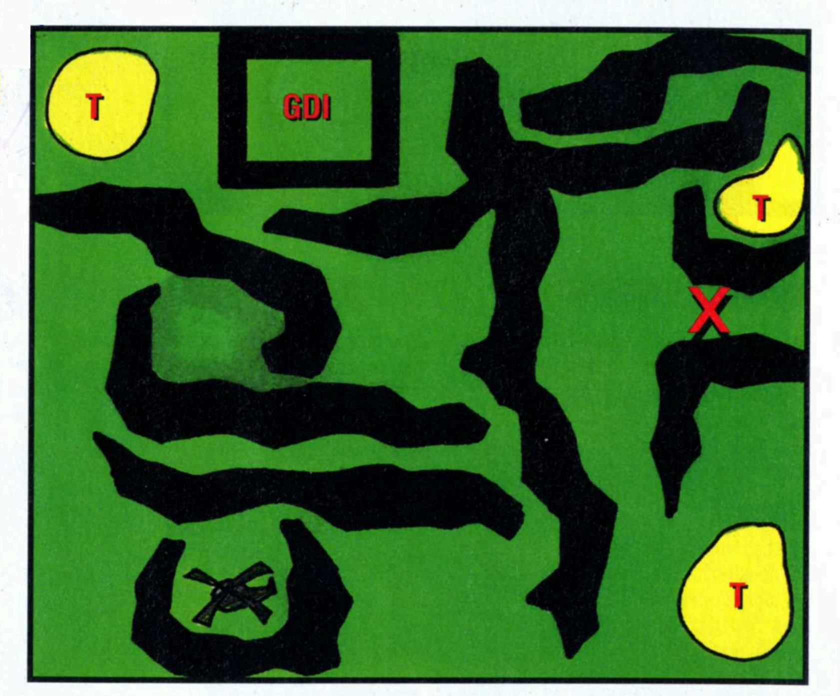


Impératif élémentaire

Pas de base à gérer dans cette mission. Il faut traverser la carte de part en part avec vos troupes. Curieusement, le but de la mission ne correspond pas vraiment au "briefing". On gagne la partie en allant chercher deux caisses en haut à droite du terrain. Déplacez toutes vos troupes prudemment vers ce point, sauf l'agent Mulder... Euh, Delphy, pardon. Lui, laissez-le au point de départ car, s'il lui arrivait malheur, vous perdriez. Avancez prudemment, en éliminant le moins possible d'adversaires afin de ne pas les rendre méfiants et d'éviter ainsi le déclenchement de rondes. S'il vous reste assez d'unités avant de passer le pont, vous ne devriez avoir aucun problème. Sur la carte, la flèche indique l'une des rondes ennemies : celle-ci est impossible à éviter.

Alerte zéro

Cette mission est extrêmement difficile. En outre, ce n'est pas l'une des plus intéressantes. Avec votre petite troupe, allez au nord de la carte. Des renforts arrivent au fur et à mesure de votre progression. À un moment, vous serez dans un défilé minuscule devant un tank lance-flammes, impossible à détruire. Un homme devra se sacrifier et faire l'appât. Placez votre troupe en retrait et envoyez cette "future merguez" le plus loin possible en bas de l'écran. Votre troupe peut ainsi avancer dans le défilé. Arrivé à l'endroit où sont emprisonnés les scientifiques, détruisez la barrière avec un grenadier. Sortez rapidement du camp par l'ouest avec les scientifiques, en détruisant aussi la barrière, pour vous protéger de la bombe qui va tomber incessamment sous peu. Vous n'avez plus qu'à aller tout en bas de la carte pour trouver un hélicoptère qui évacuera les scientifiques.



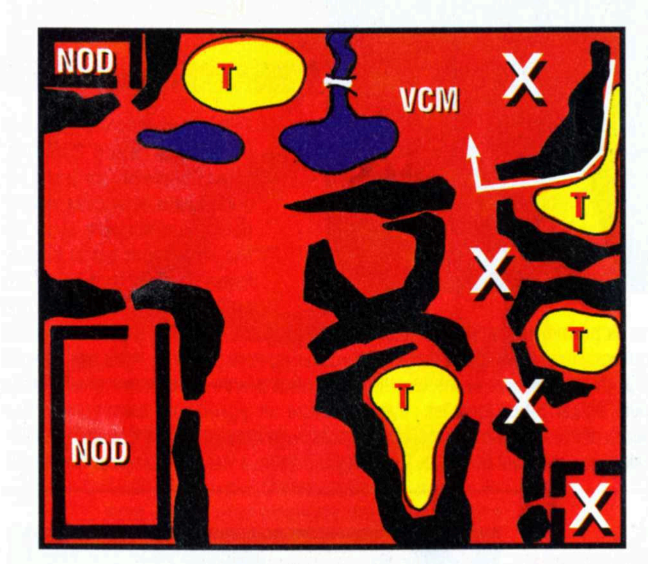










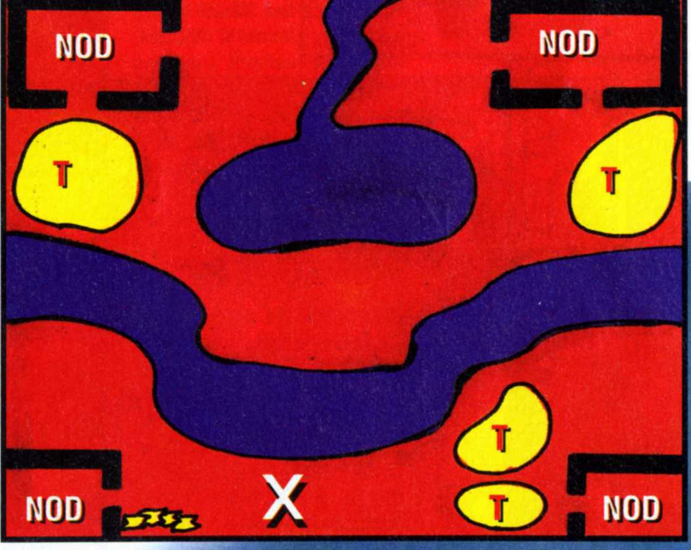


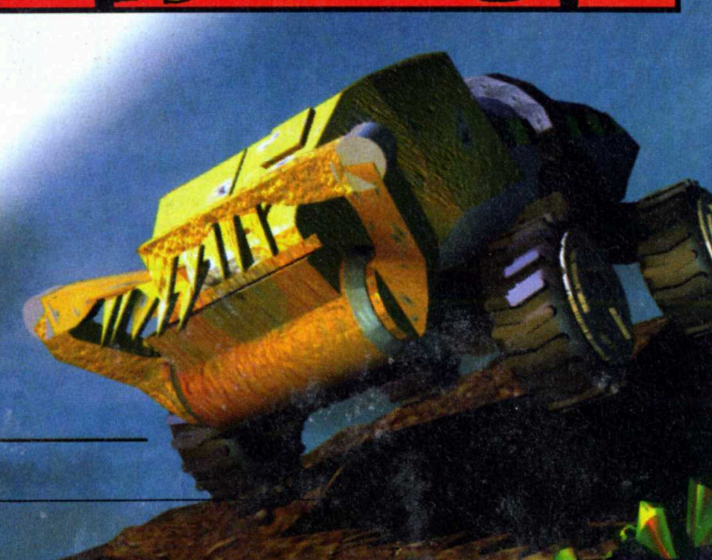
Caprice du destin

Dès le début de la partie, vous devrez faire face à de nombreux combats. Votre attention doit se porter sur le haut de la carte, là où les deux tanks mammouths se font allumer. Ils n'en ont pas pour longtemps mais il faut qu'ils écrasent un maximum de bazookas et détruisent le plus possible de tanks. Ne pensez pas à fuir, ils périront de toute façon. Une fois que les deux tanks sont détruits, allez en bas à droite de la carte et défendez cette petite base du mieux que vous pouvez. Une fois la base sauvée, utilisez vos hélicos pour nettoyer le reste de la partie droite de la carte, en évitant toutefois de tuer les bazookas car eux peuvent se défendre contre les attaques aériennes. Peu après, un VCM arrivera. Déployez-le à l'endroit indiqué sur la carte, car il exploserait lors de la traversée nord/sud de la carte. Construisez votre base dès à présent, en allant vite évidemment. Dans cette partie, vous prendriez un énorme avantage si vous capturiez la base au centre de la carte. Attention, la base ennemie est énorme. Attaquez-la avec l'hélicoptère et le tank mammouth en même temps. À la fin, vous n'aurez plus qu'à nettoyer cette petite base, au nord-ouest de la carte.

Flanc aveugle

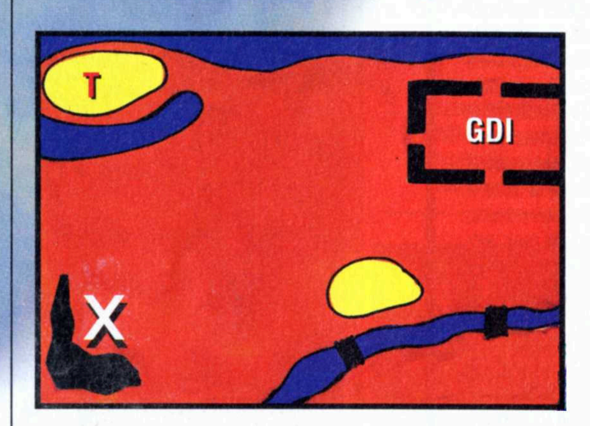
En début de partie, votre commando doit détruire les deux sites SAM qui se trouvent à sa gauche. Allez-y progressivement car les fantassins ennemis sont nombreux et il n'est pas rare d'en voir sortir un ou deux après l'explosion d'un SAM. Une fois cette chose faite, 5 ingénieurs arriveront. Il faut capturer 2 sites électriques, la main du NOD et la base aérienne. Revendez tout sauf la main et une centrale électrique. Construisez des fantassins, le plus possible. Déplacez ensuite toutes vos troupes vers la droite de la carte afin d'investir ce complexe. Utilisez des mitrailleurs pour éliminer les tourelles et le commando pour plastiquer l'obélisque. Si vous avez des bazookas, faites-les s'occuper du reste. Une fois que vous vous serez approprié cette base, un hélico arrivera. Développez-vous un petit peu et envoyez un ingénieur sur l'autre versant de la rive apparue à votre entrée dans la base. Envoyez aussi quelques bazookas pour le protéger. Prenez l'un des bâtiments du NOD qui se trouve à proximité et développez-vous. Comme d'habitude, il faudra aller très vite, bien défendre et surtout ne pas oublier d'assigner à vos constructions d'unité mobile la fonction «primaire» (il suffit de cliquer dessus), afin que les unités sortent de l'usine sélectionnée et non dans la partie sud de la carte. Envoyez de grosses unités attaquer simultanément les deux bases ennemies. L'ordi' triche à donf', il vous faudra donc détruire en même temps les deux chantiers de construction. Un exemple efficace : une attaque énorme de motos (30) avec appui aérien.





Les voisins gênants

Pas de problème majeur si ce n'est le tybérium, situé assez loin. On peut construire trois obélisques-tour de garde avant toute attaque, et c'est d'ailleurs conseillé, car les attaques à venir seront assez importantes. Ensuite, faites un repérage grâce à quelques motos et envoyez un missile atomique sur le chantier de construction adverse. Après cela, vous n'avez plus qu'à faire le ménage... Une mission comme on les aimait dans le programme original ■





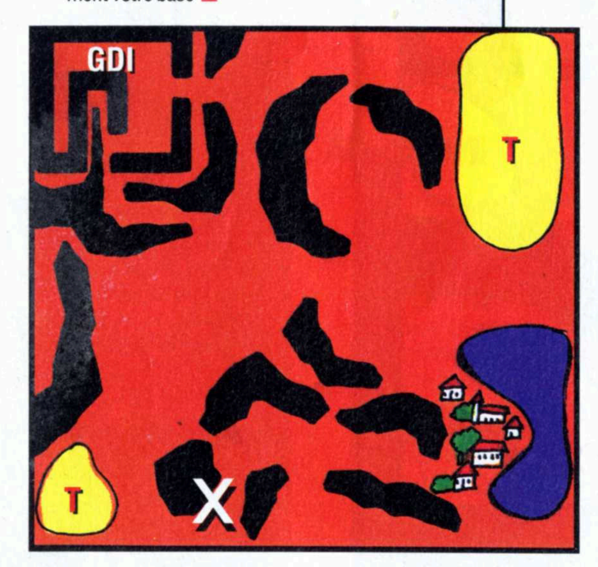


La surprise du chef

Faites venir les commandos et l'ingénieur dans l'hélico. Curieusement, on perd un commando dans cette opération... On récupère aussi du fric en passant sur la caisse. Faites avancer tout de même un commando vers la gauche pour repérer les murs et vous permettre d'envoyer l'hélico dans la base. Découvrez-la entièrement et construisez les structures qui vous manquent. Détruisez les 3 tourelles au nord du camp, mais pas celle du sud : cela bouchera l'entrée pour des visiteurs éventuels ; ne construisez pas de structures à proximité de ces tourelles, bien sûr. Et puis, en parlant de tourelles : avant de lancer un gigantesque assaut (après une bombe atomique, évidemment), détruisez toutes les tourelles, petites ou grandes, sur tout le terrain car elles sont très nombreuses et feraient énormément de dégâts à une vague d'attaque visant le complexe ennemi ■

Avis d'expulsion

Dans le défilé, faites exploser rapidement les tanks Mammouth et allez raser le village. Ce faisant, vous trouverez pas mal de fric. Construisez une belle base, comme vous en avez l'habitude. Attention ! Un hélico avec des ingénieurs va débouler : brûlez-les avec vos lance-flammes. La mission est assez classique : bombe atomique, nettoyage... Protégez correctement votre base ■



Tension tybérienne

Là, il ne faut pas détruire de bâtiments, excepté les centres de recherche. Ne détruisez pas non plus les bâtiments civils, même si vos hommes sont parfois tentés de le faire. Tenez-les en laisse ! Il y a 3 centres dans la base GDI. Par contre, il faut détruire tout ce qui bouge : hommes et véhicules. Allez-y doucement avec vos bonshommes, ils ne sont pas nombreux. Des renforts viendront tout de même vous aider quand vous aurez détruit les deux tanks moyens ■





La cape et l'épée

Avec le tank furtif, allez au VCM et brisez les barrières tout autour. Déployez le chantier, puis délimitez un camp dans le camp, avec une traînée de sacs. Éliminez les ennemis, petit à petit. Il faut sauvegarder souvent car chaque action peut être catastrophique. Éliminez les structures gênant la création de nouveaux bâtiments et nettoyez les alentours (le haut d'abord, pour récolter du tybérium). C'est l'une des missions les plus difficiles. Il faut donc être patient car tout ne se fait pas d'un seul coup. En outre, il est très difficile d'utiliser les ingénieurs comme il aurait été logique de le faire ■





LES MISSIONS DU NOD






Command and Conquer, *Opération Survie*

L'escadron de la mort

Déplacez toutes vos troupes dans le coin en bas à droite de la carte. Utilisez un char furtif et envoyez-le briser le coin en bas à droite du mur du camp pour vous frayer un passage, puis remontez vers le nord (voir le plan). Cassez encore une portion du mur pour avancer. Les unités ennemies ne vous ont pas détecté. Ne bougez plus et faites venir précautionneusement, une par une, vos diverses unités. Envoyez les 2 tanks furtifs à droite du Centre de communications avancé. Sauvegardez. Donnez alors l'ordre au tank lance-flammes de brûler les grenadiers, et aux autres - excepté les furtifs et le commando- d'attaquer le gros tank. Avant la fin du combat, envoyez le commando poser sa bombe sur le Centre de coms. Alors qu'ils croisent le gros tank qui n'est pas encore détruit, donnez l'ordre aux furtifs d'attaquer la tourelle. Une Jeep devrait venir vous importuner, mais si tout se passe bien, il devrait vous rester des unités pour la supprimer ■



Reprise hostile

Allez vers l'ouest et éliminez le tank sur le pont. Au nord-ouest, vous trouverez les vestiges d'une base qui vous appartient. Vendez le radar et construisez un ingénieur. Au sud-ouest, vous trouverez une base d'hélico gardée par des tourelles. Avec les troupes qu'il vous reste, détruisez-les et envoyez l'ingénieur capturer un hélico. Un point d'atterrissage vient de se créer. Placez les troupes qu'il vous reste dans l'hélico, allez au point d'atterrissage et réparez la base. Elle se trouve au nord de l'endroit où l'hélico a atterri. Les troupes adverses sont peu agressives, mais la base est défendue par de nombreuses tourelles. La carte elle-même est parsemée de ces engins de mort… ■



Le siège

Tout d'abord, utilisez le tank furtif pour explorer les alentours. Prenez la sortie nord et longez le bord de la carte, de manière à passer derrière les ennemis ; allez détruire le village au sud, on y récolte des sous. Une fois l'électricité remise, la bombe atomique deviendra disponible après un certain laps de temps. Envoyez-la sur l'armée au nord du camp. Construisez des sacs de sable jusqu'au coin supérieur droit et placez-y une raffinerie. "Finissez" les survivants (dont 2 tanks Mammouth) de la bombe atomique. On peut construire un obélisque. Une fois l'armée du nord détruite, l'ordi' s'en prend à la raffinerie et envoie toutes ses troupes dans le camp. Il faut être préparé et ne pas avoir détruit l'armée du nord trop rapidement. Une fois toutes les unités ennemies éliminées, le camp est vide : on peut faire une brèche dans le mur situé à l'extrême gauche et s'emparer de toutes les constructions grâce à des ingénieurs. C'était une mission un peu plus subtile que les autres. Pour plus de sécurité, vous pouvez utiliser la technique de l'encerclement par sacs de sable. ■



RAYMAN

2ème Partie

RAYMAN EST VRAIMENT INCREVABLE : IL A TRAVERSÉ LA FORET DES SONGES, VOLÉ DANS LE CIEL CHROMATIQUE POUR ENFIN ESCALADER LES MONTAGNES BLEUES, ET POURTANT TOUTES CES AVENTURES NE LUI SUFFISENT PAS : IL EN REDEMANDE ! ET NOUS SOMMES, BIEN SUR, TOUJOURS PRETS À LE SUIVRE...

GUIDE

Qui pourra l'arrêter ?

Le mois dernier, nous n'avons passé que la première partie de Rayman pour des raisons de place, ce jeu d'arcade se payant le luxe d'être plus complexe que la plupart des jeux d'aventure que nous traitons habituellement. Voici donc les suite et fin des aventures de «l'homme-rayon» le plus sympathique que l'on ait vu depuis longtemps sur PC. Vous allez devoir libérer les derniers Electoons pour rétablir l'ordre sur l'île, mais malheureusement, Mr Dark fera tout pour vous gêner, aidé de boss toujours plus costauds, comme vous le verrez à la fin du jeu.

Editeur	Ubi Soft
Textes et voix	anglais
Sortie	décembre 95
Config. mini	486 DX 33, 4 Mo Ram, CD 2X
Note	★★★★☆

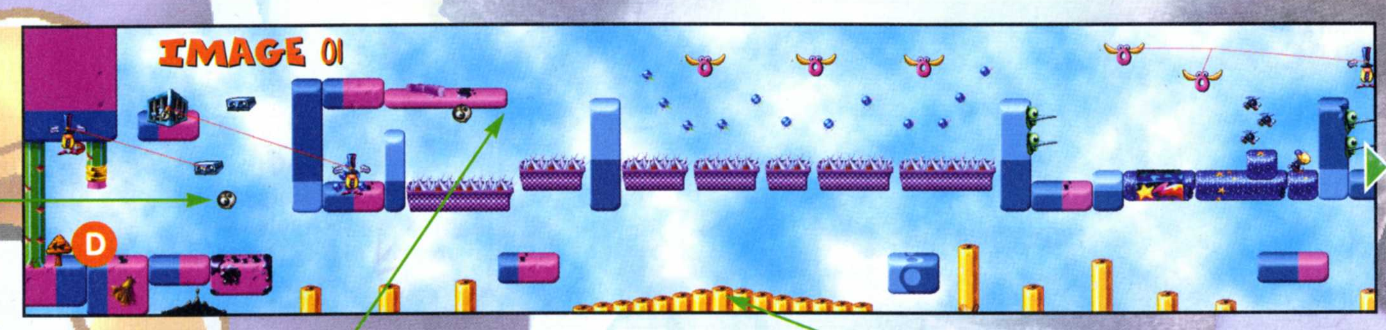
LA CITE DES IMAGES

Des gommes, de l'encre et des montagnes de crayons ! Voilà de quoi est principalement composé le monde dans lequel vous évoluerez désormais et où vous poursuivrez toujours le même objectif. Les cages vont devenir de moins en moins accessibles, et vous serez souvent confronté à des «casse-tête» diaboliques pour les atteindre. Les pièges et certains passages de plates-formes vont, comme vous allez le constater, s'avérer plus pointus. Alors, bon courage...

La Crique aux Crayons

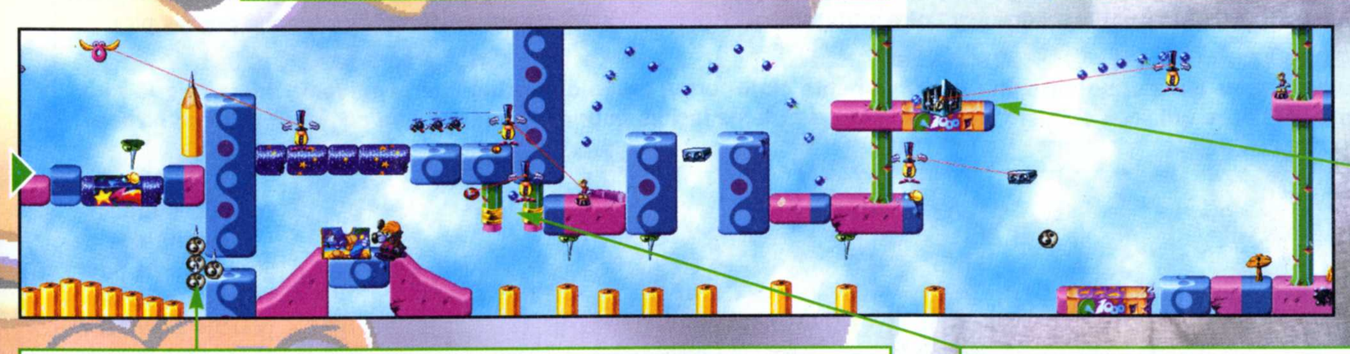
D Départ de niveau

Décrochez cette bille si vous avez besoin de récupérer le point d'énergie qui se trouve au-dessus du panneau d'entrée.



Accrochez-vous à droite de la bille, puis décollez-la si vous voulez chercher les items qui se trouvent à gauche.

Courez sur la vague de crayons si vous ne voulez pas finir noyé dans une mare d'encre.



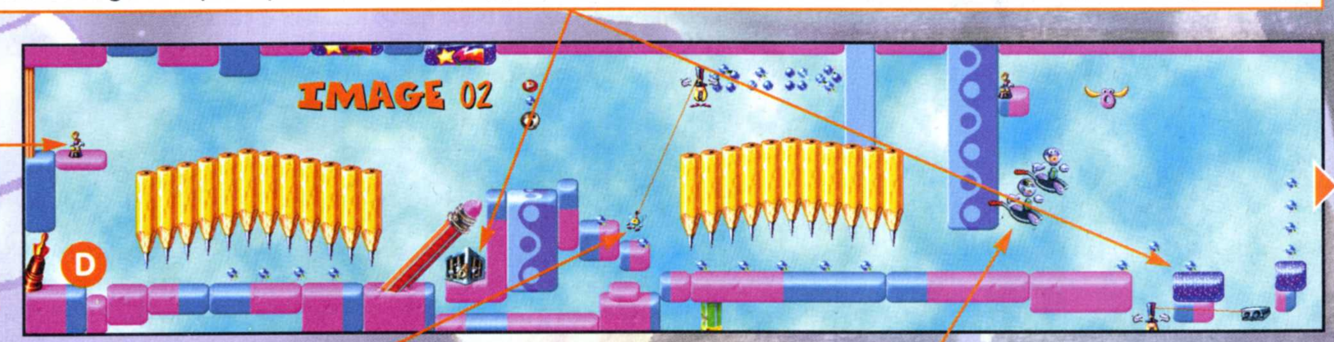
De cette plate-forme, prenez un max' d'élan, puis sautez vers la droite pour faire apparaître la cage et récupérer la vie.

Vous allez devoir donner des coups de poing dans les billes pour libérer le passage, mais prenez garde à ne pas vous retrouver la tête sous l'eau !

Sautez entre les deux crayons pour faire apparaître un point d'énergie à gauche et un taille-crayon à droite.

Suspendez-vous à cette gomme pour qu'un taille-crayon apparaisse. Il vous permettra d'accéder au magicien qui fait surgir la cage.

Pour récupérer cette vie, vous devrez monter en courant sur le haut des crayons à partir de la gomme qui se trouve à droite, près du crayon penché.



Faites d'une pierre deux coups : allez chercher les billes bleues et faites apparaître en même temps la luciole qui vous permettra de modifier votre taille.

Prenez garde à ces malandrins qui vont essayer de vous faire votre fête ! Foncez sans vous retourner, puis revenez après la tempête pour récupérer la vie qui se trouve en haut.

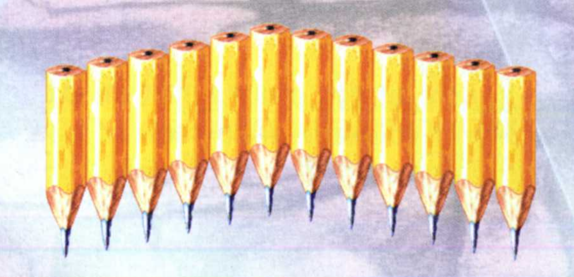
Dès que vous aurez passé ce point, foncez pour ne pas vous faire toucher par les gnomes lancés à vos trousses.

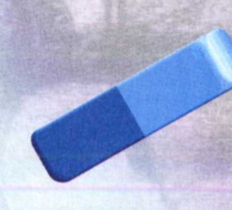
Attention ! Ici, un magicien invisible va lancer à vos trousses de drôles de gnomes dans des poêles à frire.

Prenez le temps de bien dégager ces billes afin de récupérer la vie. Celle-ci apparaîtra lorsque vous serez près du panneau de sortie.



LA CITE DES IMAGES

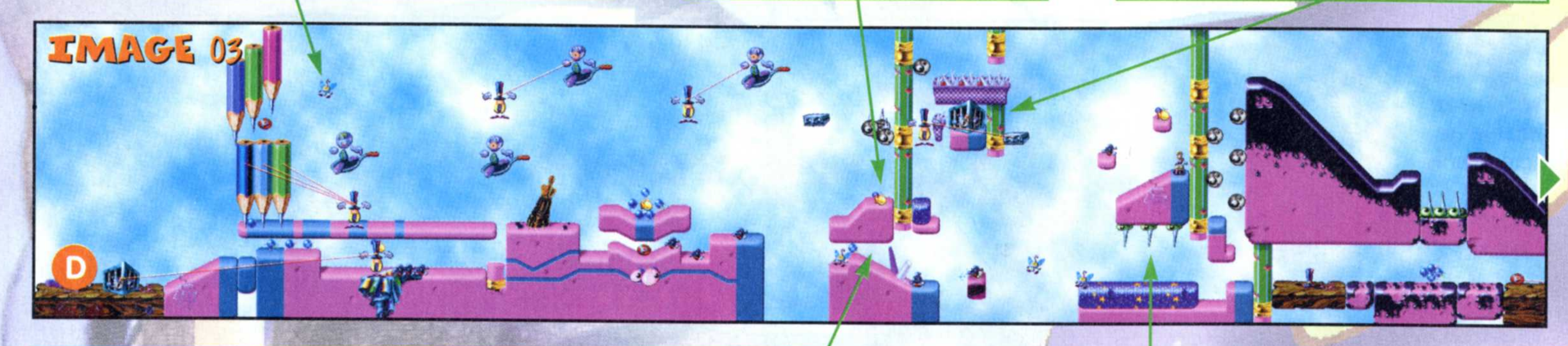




Après avoir voyagé sur un taille-crayon, vous pourrez toucher cette luciole qui vous rapetissera, vous permettant d'emprunter le petit passage sous les gommes afin de récupérer la cage.

Faites le ménage en enlevant toutes les boules, puis sautez sur le taille-crayon qui vous emmènera vers la gauche.

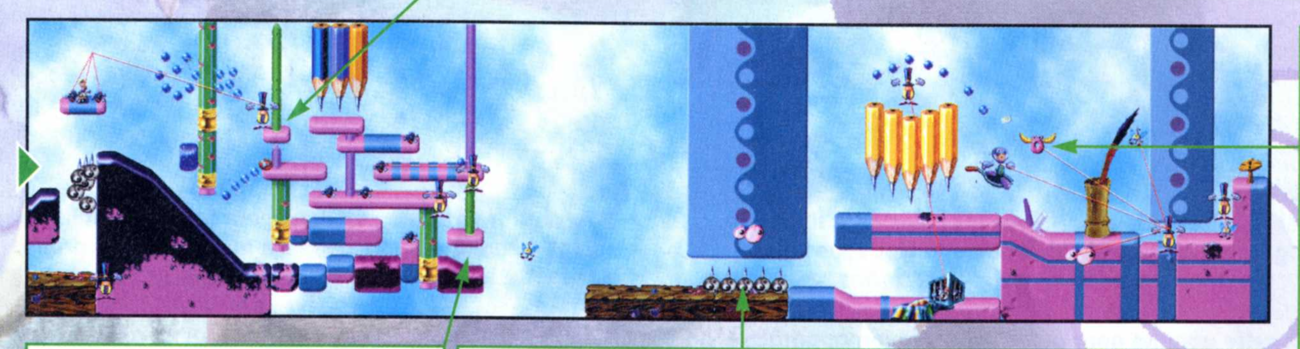
Pour atteindre cette cage, vous devrez d'abord faire tomber la bille en vous servant du taille-crayon comme d'une plate-forme mobile.



Lorsque vous serez à cet endroit, vous devrez récupérer votre taille maximum. Si vous avez encore la taille d'un Lilliputien, il vous faudra ramper vers la gauche très lentement pour retrouver votre stature.

Passez cette zone en gardant votre petite taille et utilisez la technique de l'hélicoptère pour éviter d'être touché par les pics.

En sautant à cet endroit, vous ferez apparaître une vie sur la petite plate-forme située à gauche. Pour y parvenir, il faudra que vous gardiez votre grande taille, ce qui vous obligera à revenir à la précédente luciole pour rapetisser afin de passer la suite du niveau.



En vous balançant à cet anneau, sautez sur le haut des crayons de gauche pour faire apparaître la cage sous la gomme. La luciole à droite de l'anneau vous rapetissera afin de vous permettre d'accéder à la sortie.

À cet endroit, prenez un maximum d'élan pour toucher la luciole et ainsi changer de taille.

Vous devrez dégommer toutes les billes qui se trouvent à cet endroit si vous voulez avoir une chance de passer. Prenez garde aux yeux maléfiques qui vous lancent des éclairs, car ils sont parfois difficiles à éviter.

LE BOSS DE LA CRIQUE

Vous devrez affronter Space Mama, qui est tout simplement le boss de la crique. Vous commencerez par vous débarrasser des deux pirates qui vont débarquer. Donnez un maximum de coups de poing au premier pirate pour le faire disparaître, puis procédez de la même manière avec le second, une fois que vous l'aurez extrait de sa cachette. Lorsque vous verrez arriver Space Mama, évitez de l'approcher de trop près afin d'éviter le bon paquet de poignards destinés à vous couper en rondelles que cette dernière va vous lancer. Pour toucher Space Mama, vous devrez sauter sur un poignard planté dans le sol et sauter suffisamment haut pour lui décocher un bon coup de poing dans la tête. Juste après cette action, il vous faudra retourner au sol et rester couché jusqu'à ce que les poignards disparaissent. Avec un peu d'anticipation, vous ne devriez pas avoir trop de mal à esquiver ses attaques, car ces dernières sont prévisibles.







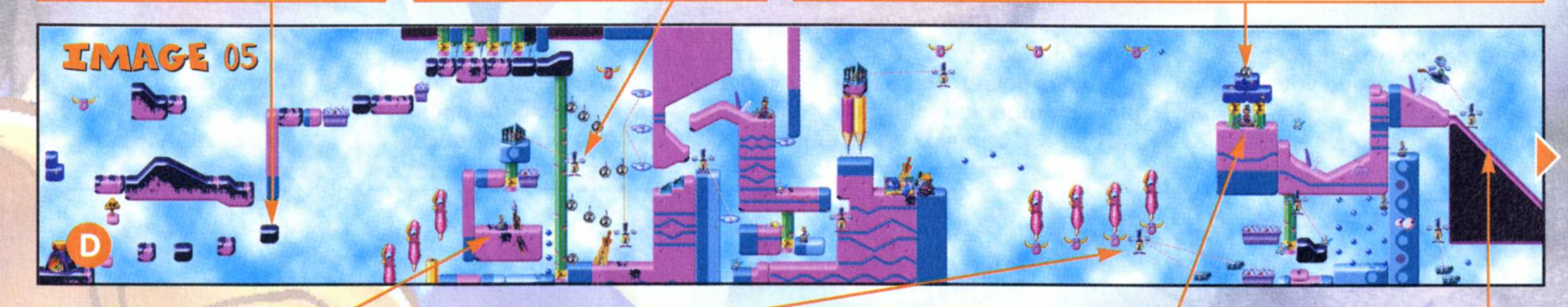


Panique aux punaises

Prenez de l'élan à partir de cette gomme glissante, puis faites l'hélicoptère pour retomber sur les stylos.

C'est en passant précisément à cet endroit, en vous balançant à l'anneau, que vous ferez apparaître la cage.

Faites tomber la bille vers la droite et servez-vous en pour vous accrocher à la corniche située du même côté. Attention, ce passage peut s'avérer particulièrement énervant si vous ne parvenez pas à mener correctement la bille vers la droite.



Pour atteindre cette vie, vous devez lancer votre poing au-dessus de la plume, puis vous baisser.

Balancez-vous ici pour faire apparaître les taille-crayons qui vous permettront d'accéder à la suite du niveau.

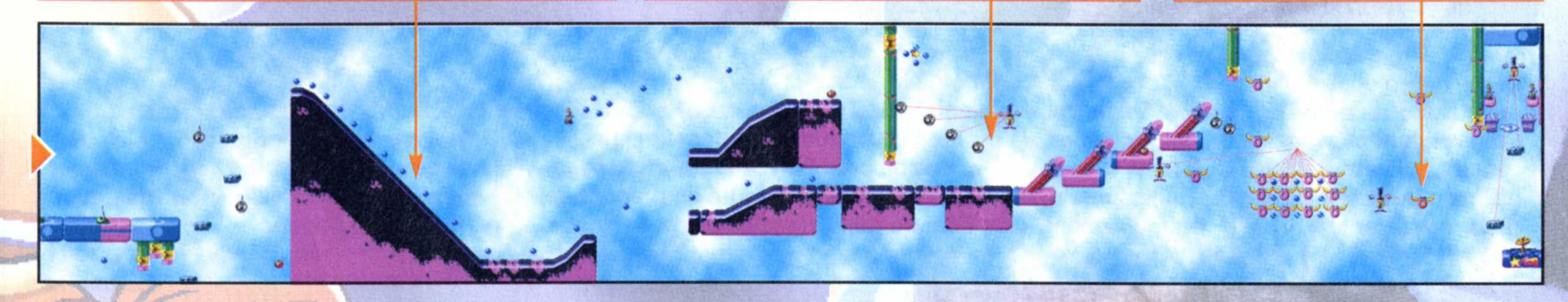
Ne vous laissez pas surprendre par ce brigand, et sautez dès que possible sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de lui.

Si vous ne voulez pas vous faire avoir, baissez-vous lorsque vous serez dans cette descente.

Prenez un maximum d'élan depuis le haut de la descente pour atteindre le point d'énergie qui se trouve sur la plate-forme en haut à droite.

Prenez un peu d'élan pour faire apparaître les billes qui vous permettront d'atteindre les items placés en haut à gauche.

Sautez et faites l'hélicoptère pour vous accrocher à l'anneau se trouvant sur la droite.

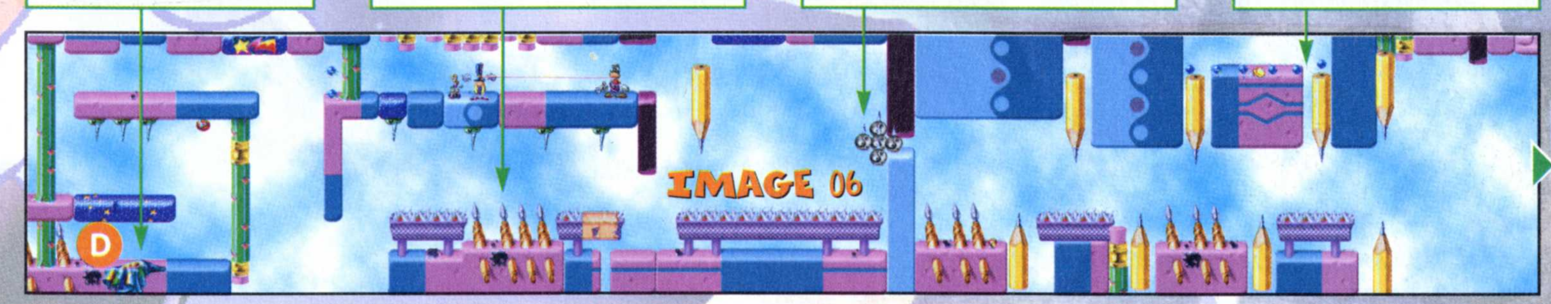


Vous aurez la chance de récupérer à cet endroit la fiole qui vous permettra de voler.

Soyez constant dans votre trajectoire lorsque vous serez dans cette zone, sinon vous risquez d'avoir des problèmes.

Vous devrez donner quelques coups de poing pour débloquer le passage, mais prenez garde à ne pas perdre trop d'altitude.

Glissez-vous entre le crayon et la paroi pour récupérer les items qui se trouvent au-dessus.

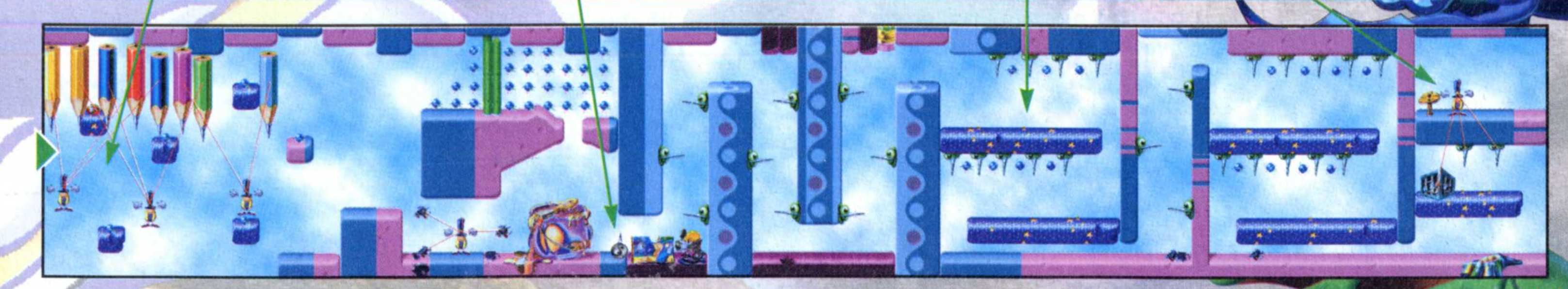


Il est fortement conseillé de passer par la partie supérieure de cette zone si vous ne voulez pas essuyer une pluie de crayons.

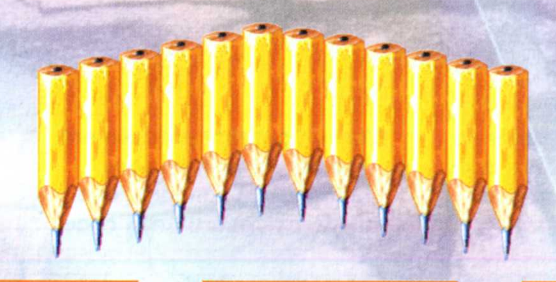
Rampez pour esquiver la pointe de cette boule.

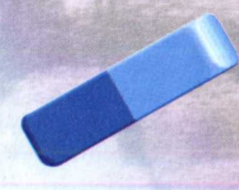
Doigté et sang-froid sont les deux qualités qui vous sauveront dans cette zone. Si vous faites preuve d'un excellent "timing", vous pourrez passer en sautant, mais si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez l'hélicoptère.

Ne touchez pas trop rapidement à la pancarte, car une cage, ainsi que des aiguilles, apparaîtront en bas.







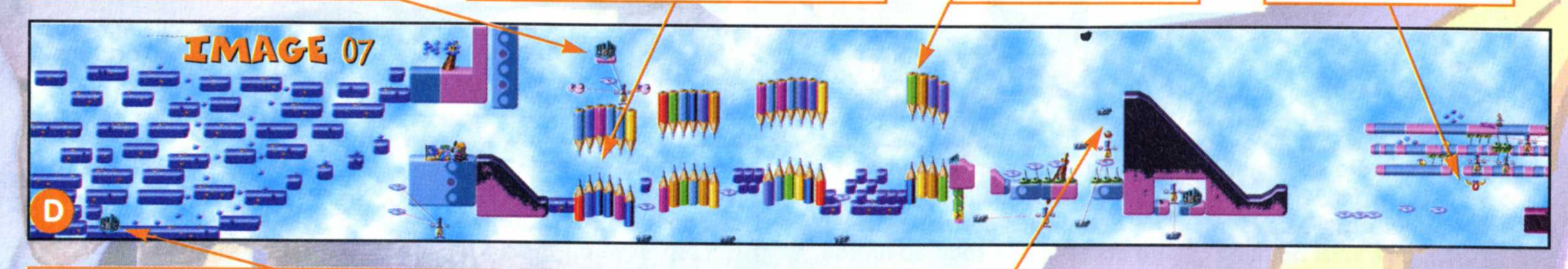


Vous ne pourrez atteindre cette cage que lorsque vous aurez fait apparaître les taille-crayons qui se trouvent en bas.

Pour ce passage entre les crayons, vous devrez partir de la sauvegarde en marchant et garder votre doigt appuyé vers la droite.

Une fois sur ces crayons, prenez de l'élan pour atteindre ceux de gauche.

Ne ratez pas cet anneau car c'est le seul moyen d'atteindre la sortie !



Pour atteindre cette cage, vous devrez passer par les endroits les plus larges, en vous accrochant aux coins des gommes et en vous servant de l'hélicoptère.

Il est important de passer à cet endroit pour faire apparaître les taille-crayons. Laissez-vous choir dans le trou pour retomber sur celui qui est sous les gommes, car c'est par ce chemin que vous pourrez accéder au-dessus des crayons afin de récupérer la cage située en haut à gauche ainsi que celle placée dans la cavité, en bas à droite.

Le Cratère de Space Mama....

Avec cet anneau, vous pourrez atteindre la luciole afin de rétrécir pour récupérer la vie.

Dégagez ces boules si vous voulez passer tranquillement.

Il vous faudra monter sur cette corniche pour faire apparaître la cage. Vous pourrez l'atteindre en prenant de l'élan à partir de la corniche de droite.

Vous pouvez sortir du niveau à cet endroit, mais je vous conseille de le visiter à fond.

Un bon «timing» est de rigueur, car il faut libérer la cage des boules à pics tout en vous raccrochant à l'anneau.

IMAGE 08

D

Ne vous transformez qu'après avoir récupéré la vie placée au-dessus du panneau.

Prenez garde à ne pas toucher les parois si vous voulez éviter les problèmes...

Vous trouverez en ce lieu des items qui ne vous laisseront pas indifférent !

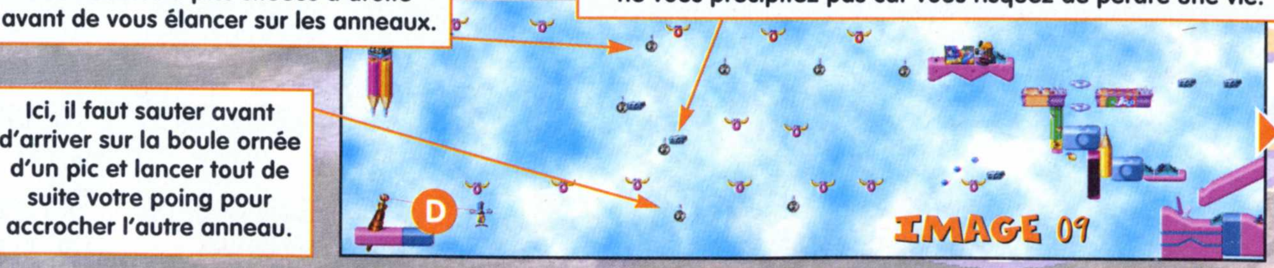
Dès que vous aurez la "horde sauvage" aux trousses, il faudra "speeder" un max' pour ne pas vous faire attraper !



Une fois à cette hauteur, tapez dans les deux boules à pics situées à droite avant de vous élancer sur les anneaux.

Ne sautez que lorsque le taille-crayon est à la bonne hauteur ; ne vous précipitez pas car vous risquez de perdre une vie.

Ici, il faut sauter avant d'arriver sur la boule ornée d'un pic et lancer tout de suite votre poing pour accrocher l'autre anneau.

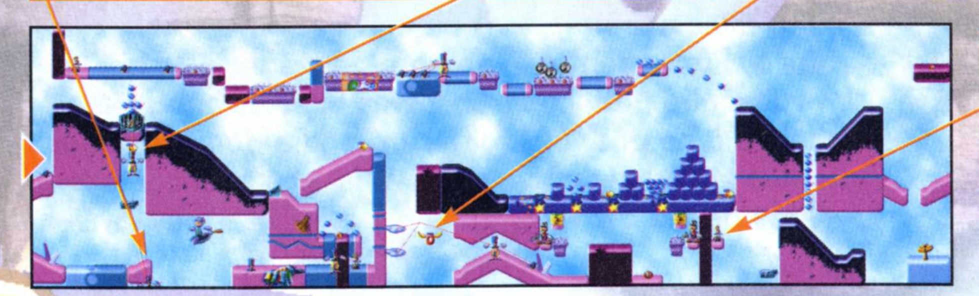


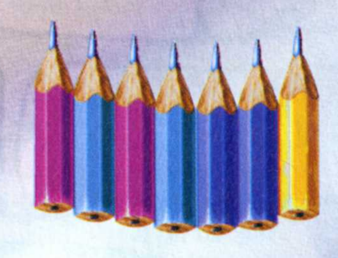
Suspendez-vous à ce rebord pour faire apparaître le taille-crayon.

Ce magicien fait apparaître la cage.

Ne vous éternisez pas sur cet anneau si vous voulez vous épargner une vie.

Vous devrez prendre un peu d'élan si vous désirez récupérer cette vie.





Si vous passez par cet endroit, restez le plus possible à gauche pour ne pas vous faire toucher par les pics.

Il vous faudra emprunter ce nuage pour récupérer la cage.

Ce magicien fait apparaître la cage.

Il est préférable de vous accrocher à cet anneau à partir de la plate-forme de gauche, on ne sait jamais ce qui peut arriver !

Ici, il faut posséder un bon "timing" si l'on veut éviter de se faire avoir par les pics...



Attendez le bon moment pour sauter sur le taille-crayon car vous perdrez une vie à coup sûr si vous n'avez pas un bon "timing".

Voici un passage délicat où vous n'aurez pas droit à l'erreur ! Vous devrez taper dans les boules puis vous baisser juste après. N'hésitez pas à anticiper vos coups de poing si vous ne voulez pas vous faire surprendre.

Lorsque vous passerez à cet endroit, vous ferez apparaître un nuage et un anneau derrière vous. Ne cherchez pas à revenir tout de suite en arrière, mais restez sur le taille-crayon tout en esquivant les obstacles.

Lorsque vous sauterez au-dessus de cette plate-forme en utilisant l'hélicoptère, n'hésitez pas à couper les pales pour récupérer le taille-crayon au plus vite, sinon vous ferez connaissance avec le vide...

LE BOSS DU CRATERE





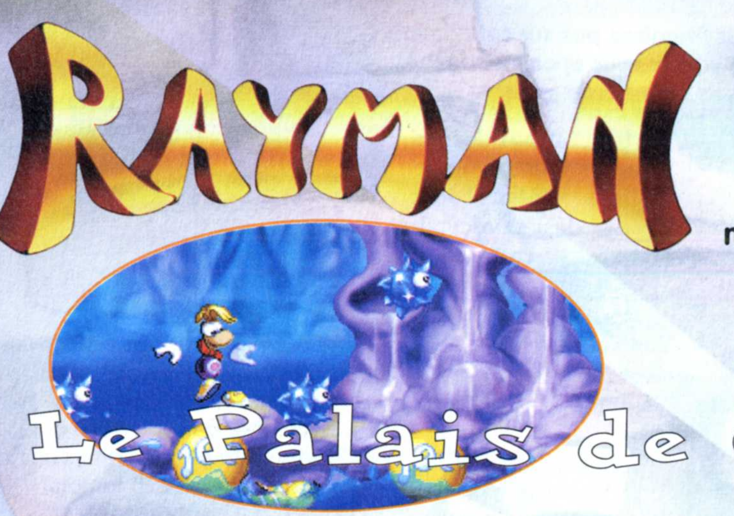
Vous allez vous retrouver de nouveau devant Space Mama. Cette fois, la bougresse va débarquer d'une machine à laver et elle n'a pas l'air de bonne humeur ! Dans un premier temps, placez-vous au centre de l'écran et baissez-vous pour éviter de vous prendre la machine à laver en pleine poire. Lorsque la gueuse sortira de sa machine diabolique, vous devrez lui asséner un maximum de coups de poing dans la tête pour la faire reculer. N'oubliez pas de vous baisser lorsqu'elle essaiera de vous griller avec son rouleau à pâtisserie-laser. Lorsque vous l'aurez touchée environ quatre fois, la vilaine s'envolera pour vous retomber dessus, et la meilleure parade est de vous poster au centre de l'écran, puis de vous décaler lorsqu'elle redescendra. Donnez-lui un coup dès que possible. Dès qu'elle s'envolera en faisant tournoyer son rouleau-laser, restez baissé au centre de l'écran, car cette furie surgira par la gauche en laissant des cocottes-minute à chaque extrémité. Attendez que ces dernières explosent avant de vous relever, puis décalez-vous pour éviter celle qu'elle lâchera au-dessus de votre tête. Dirigez-vous vers la droite de l'écran en rampant afin d'éviter son passage et les cocottes qu'elle va laisser, puis placez-vous au-dessus du trou pour éviter de vous faire toucher. Après de multiples assauts, la mégère se cachera derrière sa machine à laver et fera usage de son rouleau-laser. Vous devrez sauter et vous baisser pour esquiver ses tirs, tout en donnant des coups de poing dans la machine à laver pour la faire disparaître. Vous continuerez à esquiver ses attaques et les cocottes qu'elle disposera un peu partout, sans oublier de la toucher dès que possible. La mégère n'est pas facile à terrasser, aussi je ne saurais trop vous conseiller de bien mémoriser ses attaques, qui sont quasiment toujours les mêmes, pour ne pas finir vos jours dans l'asile le plus proche...



RAYMAN

LES CAVES DE SKOPS

Vous allez pénétrer dans un univers sombre et froid, où vous attendent bon nombre de pièges destinés à vous faire trébucher. Observez bien les plans de manière à ne pas vous faire surprendre dans certaines zones particulièrement épineuses, et n'avancez pas tête baissée car vous risquez d'avoir de mauvaises surprises...



Le Palais de Cristal

À partir de cet anneau, attrapez le point d'énergie pour faire apparaître une plate-forme mobile à gauche du point de départ, celle-ci vous permettra d'atteindre une corniche d'où la cage apparaîtra.

Lorsque vous retournerez en arrière pour atteindre la cage, vous devrez effectuer un petit saut entre les deux boules ornées de pics afin de ne pas vous faire toucher.



Vous devrez passer à cet endroit en vous balançant aux anneaux de droite pour faire apparaître la cage.

Placez-vous sur le rebord de droite, donnez un coup de poing dans la boule, puis tirez-vous tout de suite vers la gauche.

Sautez juste avant la boule bleue, sinon vous ne pourrez pas attraper l'anneau qui se trouve à droite.



Lorsque vous serez accroché à cet anneau, attendez d'être dans l'axe des billes bleues pour descendre en hélicoptère.

Laissez-vous porter tout en haut, puis sautez sur le petit nuage pour récupérer la cage.

En vous laissant tomber à cet endroit, vous pourrez accéder à une cage.

Ce nuage apparaîtra lorsque vous aurez fait un tour sur son collègue du dessous, et il vous permettra d'atteindre la cage qui se trouve dans le trou à droite.

Élancez-vous vers la gauche en courant, puis faites l'hélicoptère pour retomber sur une petite plate-forme.

Pour récupérer cette vie, vous devrez lancer votre poing à partir de la plate-forme qui se trouve à gauche.



Lorsque vous serez arrivé en ce lieu, vous devrez détruire les météorites, mais aussi éviter les éclairs qui vont converger sur vous. Inutile de vous dire qu'une bonne dose de réflexes vous sera nécessaire !

N'hésitez pas à vous servir de l'hélicoptère si le besoin s'en fait sentir, car si vous tombez, vous perdrez une vie...

Lorsque vous aurez donné un coup de poing dans cette boule, restez baissé sur le nuage situé au-dessous avant de vous tirer vers la droite.

Si vous ratez l'anneau qui se trouve à droite, attrapez celui de gauche avant de tomber dans l'eau.

Lorsque vous aurez cassé cette boule, vous devrez attendre que les deux boules bleues soient en haut pour vous élancer.

Cassez cette boule, puis dirigez-vous sur la droite pour faire apparaître le panneau de sortie.



Quand vous serez sur cette plate-forme, mettez-vous au centre et baissez-vous de manière à éviter tous les oiseaux qui vont vous foncer dessus.

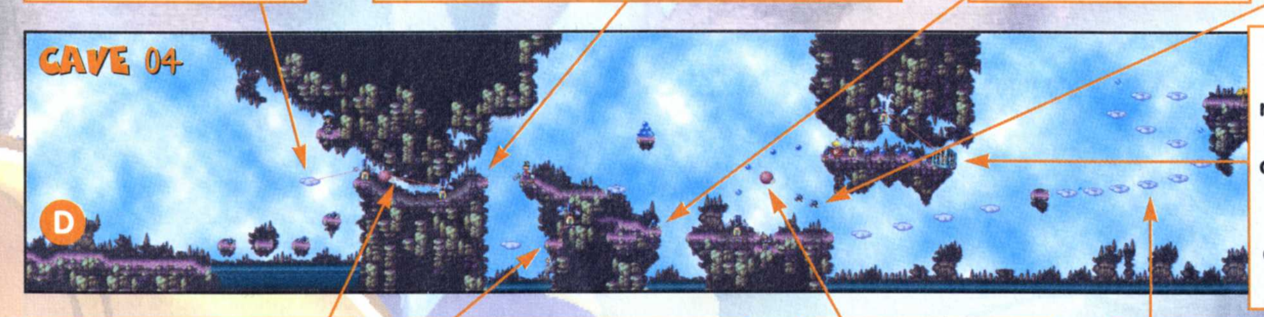
Manger chez Joe

Ce nuage vous permettra d'attraper la vie qui est au-dessus.

Restez couché sur le bord de la corniche pour éviter de vous prendre le projectile que va lancer le moustachu placé de l'autre côté.

Faites attention à ne pas vous faire avoir par le morpion qui se tient en embuscade…

Éliminez ces deux morpions avant de vous élancer sur les nuages.



Accrochez-vous au rebord de la corniche et rétablissez-vous sur celle-ci sans trop avancer. Vous devrez ensuite ramper sous les pics pour récupérer les items, mais prenez garde au morpion qui se trouve à gauche de la plate-forme.

Continuez à ramper lorsque vous serez à cet endroit, car vous allez avoir une météorite aux fesses !

Accrochez-vous au rebord de la corniche sans tomber, afin de récupérer la vie qui se trouve en dessous.

Prenez garde d'éviter les fragments de la météorite que vous ferez exploser…

Comptez les nuages pour déterminer à quel moment ils partent en sens inverse, l'effet de surprise pouvant s'avérer très désagréable.

En sautant à cet endroit, vous ferez apparaître derrière vous les plate-formes nécessaires pour atteindre la cage.

Cassez cette boule puis laissez-vous tomber vers la droite pour ne pas perdre un point de vie.

CAVE 05

D

Vous devrez courir sur ces nuages si vous voulez atteindre la vie qui se trouve à gauche.

Lorsque vous serez sur cet anneau, sautez vers la droite à une hauteur suffisante et servez-vous de l'hélicoptère pour vous accrocher à l'anneau qui se trouve à droite.

Cet anneau vous sera d'une grande utilité si vous voulez passer au-dessus de la fosse aux morpions…

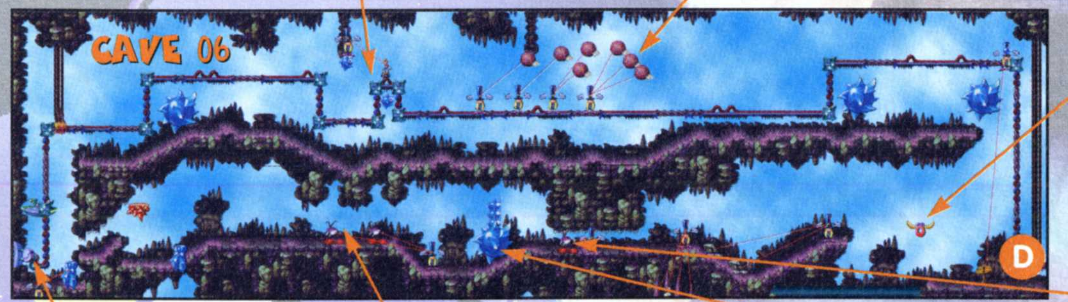
Prenez bien le temps d'observer le mouvement des deux grosses boules avant de vous engager dans cette zone…

Restez sur ce nuage, car c'est le seul qui vous permettra de récupérer le point qui se trouve à gauche.

Prenez un max' d'élan à partir de là pour attraper l'anneau situé en haut à gauche.

Ne restez pas à la même place sur la soucoupe si vous ne voulez pas vous faire toucher.

Inutile de paniquer dans cette zone, il vous suffira juste de vous placer à l'avant de la soucoupe.



Ne vous éternisez pas sur cet anneau si vous ne voulez pas finir dans l'eau !

Dès que vous aurez fait apparaître l'araignée rouge, faites demi-tour puis attendez qu'elle se soit fixée au plafond pour lui tirer dans la tête.



Donnez un coup de poing dans la prise de courant pour faire fonctionner la soucoupe qui se trouve au-dessus.

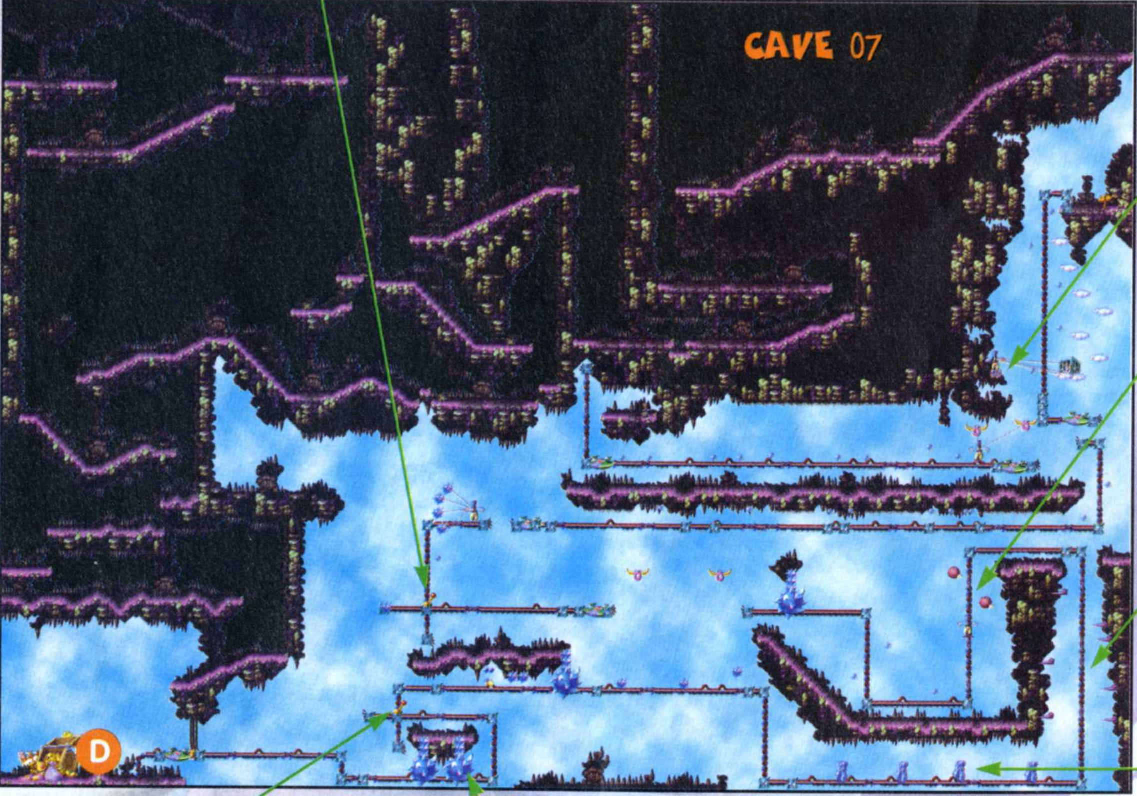
Ne cherchez pas à détruire les deux araignées qui se trouvent à cet endroit ; tirez-vous plutôt vers la gauche en faisant gaffe aux projectiles qu'elles vont vous envoyer.

Dès que vous en aurez l'occasion, courez vers la droite pour ne pas vous faire toucher par la boule.



LES CAVES DE SKOPS





Vous devrez donner un coup de poing dans ce levier pour changer la direction de votre soucoupe.

Sautez sur cette petite plate-forme pour faire apparaître la cage qui se trouve à droite.

Restez toujours au centre de la soucoupe pour vous protéger des météorites.

Placez-vous au centre de la soucoupe tout en restant baissé, de manière à retarder le plus possible le départ des oiseaux.

Placez-vous à droite de la soucoupe en restant couché pendant la traversée de cette zone.

Ne tardez pas à actionner cette manette, de façon à ne pas vous faire toucher par les deux grosses boules.

Donnez des coups de poing dans ces boules, puis placez-vous à droite de la soucoupe pour vous protéger.

Vous devrez utiliser l'hélicoptère pour effectuer ce type de saut.

Ne vous compliquez pas la vie inutilement, sautez simplement entre ces deux boules.

Revenez légèrement en arrière quand vous serez complètement à droite de la plate-forme car la cage sera apparue.



À partir de cette bouée, vous allez être attaqué par des poissons carnivores… Lorsqu'ils arriveront de face, baissez-vous pour les éviter et lorsqu'ils arriveront derrière vous, sautez dès que vous entendrez un claquement de dents.

Servez-vous de cette petite plate-forme pour rester le plus longtemps possible en l'air et sautez sur la bouée lorsqu'elle se trouve devant les deux boules bleues.



Après les deux boules bleues, vous devrez rester baissé pour éviter les projectiles et les poissons, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent revenir derrière vous.



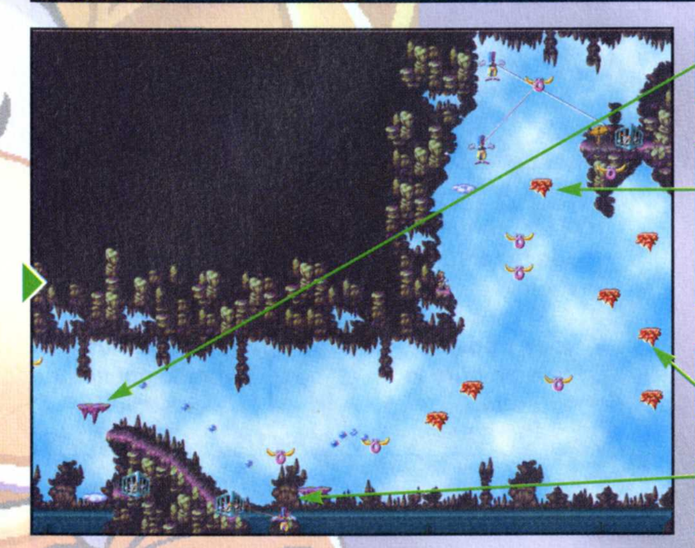
Les Stalactites de Skops

CAVE 09

Les nuages disparaissent dès que vous posez les pieds dessus ; donc, lorsque vous donnerez votre coup de poing, vous devrez tout de suite sauter en arrière.

Avant d'arriver sur la plate-forme, donnez un coup de poing et sautez tout de suite après, afin d'attraper l'anneau qui se trouve à droite.

Donnez un coup de poing pour libérer les Électoons et retournez-vous illico pour vous accrocher à l'anneau.



Laissez-vous tomber avec la plate-forme et dès que vous verrez le nuage, sautez suffisamment haut pour atterrir dessus.

À partir de cette plate-forme, élancez-vous vers la gauche lorsqu'elle est au plus haut pour retomber sur un petit nuage qui apparaîtra sous vos pieds, puis ressautez sur la plate-forme sans perdre de temps. Cette action fait apparaître l'anneau au-dessus de la sortie. En vous suspendant à lui, vous ferez surgir la cage.

Attendez que cette plate-forme mobile soit le plus haut possible pour sauter, puis utilisez l'hélicoptère pour retomber sur l'autre.

En sautant sur la toute petite plate-forme qui se trouve en dessous de l'anneau, vous ferez apparaître une cage à votre gauche.

Vous allez faire la connaissance de Mr Skops, le scorpion. Placez-vous le plus à gauche possible de l'écran et esquivez sa pince, à l'aller comme au retour. Lorsqu'il ne restera plus qu'une seule plate-forme, sautez pour vous retrouver sur le même terrain que lui et ne vous éloignez pas trop du bord. Lorsqu'il avancera sur vous, accrochez-vous au rebord, et lorsqu'il reculera, remontez sur la terre ferme pour ne pas tomber dans la lave, car en tapant sur le sol, le bougre provoquera des vibrations pour vous faire décrocher. Pour bien comprendre la manip', vous avez la possibilité de voir un extrait de ce stage dans la démo'.

Dès que vous le verrez vraiment reculer, courez vers la droite pour ne pas vous faire brûler par la lave.

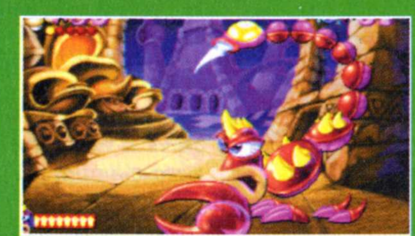
Placez-vous sur cette plate-forme et attendez qu'il tire dessus pour sauter à la même hauteur que lui.

Lorsqu'il commencera à reculer, courez vite vers la droite pour vous accrocher aux anneaux.

CAVE 10

Lorsque vous serez à cet endroit, foncez vers la droite pour atteindre le panneau de sortie.

LE BOSS DES CAVES : SKOPS LE SCORPION



Pour anéantir Skops le scorpion, vous devrez vous placer à gauche de l'écran et faire un petit saut pour éviter la boule bleue qu'il va vous envoyer. Lorsque vous sauterez au-dessus de la boule bleue, lancez votre poing vers la tête du scorpion et baissez-vous tout de suite car la boule reviendra derrière vous et suivra votre poing pour heurter la tête de Skops. Ce sera votre unique moyen de le toucher, et lorsque ce sagouin se rapprochera de vous, ne changez pas de tactique. Avec un minimum de maîtrise, vous devriez vous en tirer avec brio.

RAYMAN

Le Défi de Mr Dark

LE CHATEAU DES DELICES

Vous allez désormais pénétrer dans la phase finale du jeu et devoir traverser trois mondes successifs avant d'affronter une série de boss tous plus vilains les uns que les autres. Vous allez aussi glisser sur de la crème Chantilly et courir sur des gâteaux géants. Vous devrez anticiper toutes vos actions car vous allez pédaler dans la Chantilly, ce qui ne va pas faciliter vos déplacements…

Vous allez faire de la luge sur une poêle à frire et devrez conserver votre vitesse si vous ne voulez pas rester en rade en plein milieu du niveau.

N'attendez pas le dernier moment pour sauter, sinon vous irez vous aplatir contre le mur d'en face.

Sautez au-dessus de cette flaque jaune si vous ne voulez pas périr noyé…

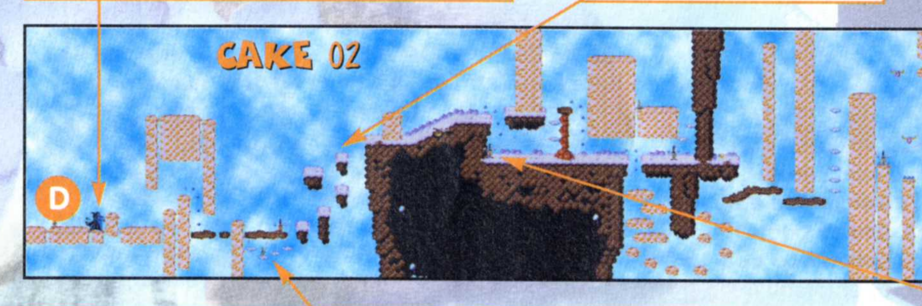


Évitez la boule que Mr Dark va vous lancer et tirez-vous vers la droite. Votre double aux trousses accomplissant exactement les mêmes actions que vous, vous devrez avoir pour seule préoccupation de ne pas le toucher, sinon vous perdrez instantanément une vie.

Ces plates-formes sont particulièrement glissantes et je vous conseille de ne pas faire d'actions trop brusques, sinon vous aurez de mauvaises surprises !

Il est préférable de prendre le chemin du haut si vous ne voulez pas trop vous prendre la tête…

Calculez bien vos déplacements à cet endroit si vous ne voulez pas vous faire avoir juste avant le panneau de sortie !



Lorsque vous atteindrez cette vie, remontez sur la barre de chocolat par la gauche pour ne pas rencontrer votre double.

Vous devrez vous placer complètement sur la droite pour y faire apparaître les deux nuages.

Ne laissez pas au clown le temps de se servir de son marteau, parce que si vos pieds touchent le sol, vous resterez inactif pendant quelques secondes.

Foncez droit sur ce clown et tapez-lui dessus jusqu'à ce qu'il tombe dans le vide.

Après vous être laissé tomber le long de la paroi, attendez le nuage avant de récupérer la vie.

Les plates-formes étant glissantes, je vous conseille de vous y accrocher si vous ne voulez pas faire connaissance avec le vide.

CAKE 03



Mr Dark va vous jeter un sort provoquant l'inversion des directions de votre manette, et je vous conseille de bien réfléchir avant de vous lancer sur les plates-formes…

Lorsque vous serez sur cette barre de chocolat, ne vous arrêtez pas car vous risquez de prendre une bombe sur la tête !

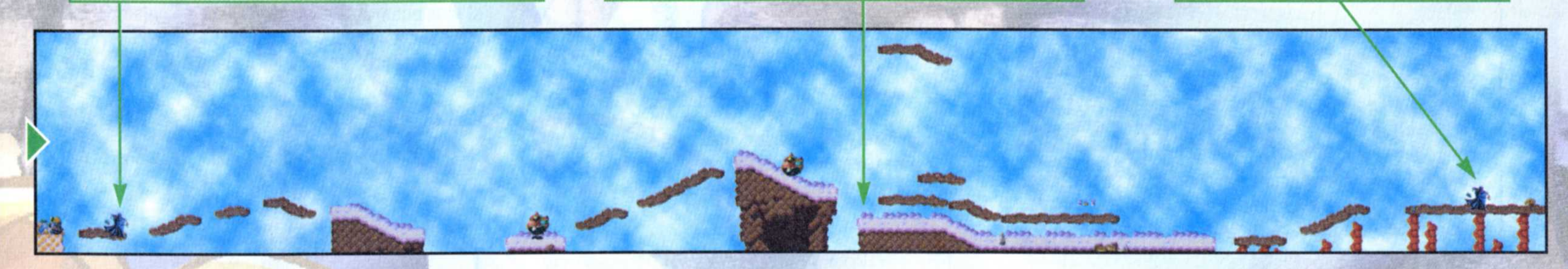
Esquivez les grosses gouttes et frappez l'extraterrestre si vous voulez continuer votre chemin.

À partir de cet endroit, vous pourrez vous servir à nouveau normalement de votre manette.

Mr Dark va vous jeter un nouveau sort, qui consiste à vous faire courir sans jamais pouvoir vous arrêter. Je vous conseille de ne pas rater un seul saut si vous ne voulez pas vous prendre une gamelle !

Vous devrez juste vous laisser glisser à partir de la plate-forme de gauche si vous voulez récupérer la vie qui se trouve en bas. Mais si vous la ratez, vous aurez toujours la possibilité de revenir en arrière.

Vous allez encore vous retrouver en face de Mr Dark qui va vous jeter un sort, mais celui-ci ne sera effectif que dans le prochain stage…

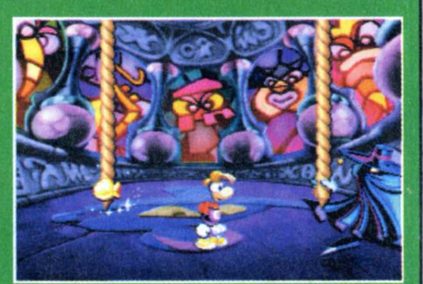


DERNIER NIVEAU

Vous allez affronter une série de quatre boss pas du tout aimables et peu avenants… Comme vous avez désormais fait le plus difficile, vous devriez parvenir à vous en sortir sans trop de difficultés. Restez quand même suffisamment prudent si vous ne voulez pas perdre toutes vos vies à cet endroit.

BOSS N° 1

Vous allez vous retrouver de nouveau en face de Mr Dark et vous allez pouvoir apprécier le sort qu'il vous a jeté dans le stage précédent. Vous ne pourrez pas le frapper, car ce fourbe a subtilisé votre poing. N'essayez pas de le récupérer, cela ne sert à rien ; vous devrez juste rester entre les deux flammes sans vous brûler, et vous baisser lorsqu'il va vous tirer dessus. Au moment où les deux flammes se rapprochent, attendez patiemment que les Electoons vous restituent votre poing.





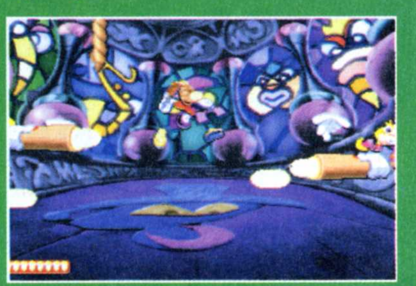
BOSS N° 2



Ici, vous allez affronter un boss qui a la tête de Skops et le corps de Mister Stone. Avec un bon "timing", vous devrez sauter pour esquiver sa pince et lui donner un coup de poing dans la foulée. Faites attention au retour de la pince !

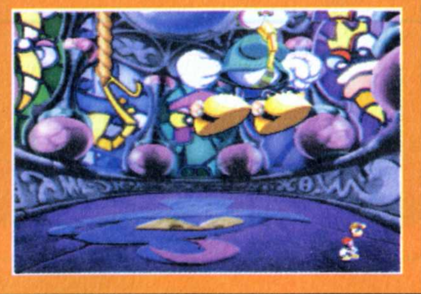
BOSS N° 3

Vous allez vous retrouver entre deux "Space Mama", qui vont vous prendre en sandwich. Il faudra sauter et vous baisser au bon moment, puis donner de temps à autre un coup de poing à l'une des deux furies, au choix. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez faire en sorte qu'elles se tirent dessus, c'est toujours ça de gagné…



BOSS N° 4

Vous allez affronter ce boss avec un certain handicap : votre taille ridiculement petite ! L'astuce consiste à vous déplacer en courant afin de ne pas vous faire écraser, et lorsque vous serez à hauteur de sa tête, vous n'aurez plus qu'à lui administrer un bon coup de poing dans les yeux.





The 7th Guest

La popularité du CD-ROM doit beaucoup à The 7th Guest. Deux CDs bien remplis par des musiques et des graphismes encore jamais vus, c'est plus qu'il n'en fallait pour faire un best-seller. Pour ceux qui auraient loupé ce titre «mythique», sa sortie dans la collection économique de Virgin est un bon moyen de le découvrir.

En résumé

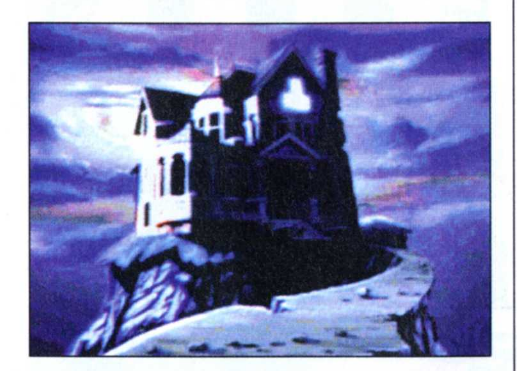
Editeur : Trilobyte
Textes et voix : anglais
Sortie : juin 93
Config. mini : 486 DX2 66, 4 Mo Ram
Note : ★★★☆☆

L'histoire de The 7th Guest est aussi épaisse que du papier à cigarettes : Stauf, un être diabolique, découvrit qu'il avait le talent de créer des jouets dont tout le monde raffolait. Ce que nul ne savait, c'est que ces jouets provoquaient la mort lente des enfants. Devenu riche, il se fit construire une maison (il devait avoir les plans de celle de «Psychose») et lança un défi à six personnes en leur promettant une forte récompense si elles parvenaient à triompher de toutes les épreuves. Ce qu'aucun invité ne savait, c'est que Stauf avait pour but de voler leur âme. Bien sûr, c'était sans compter le septième invité, bien décidé à jouer les trublions. Le jeu se passe intégralement dans la maison de Stauf : dans chaque pièce se trouvent des énigmes qu'il faut résoudre pour contrecarrer son plan diabolique et progresser dans l'histoire. Les énigmes, qui sont au nombre de vingt-deux, sont très variées (Solitaire, jeu du Simon, Taquin...) mais peuvent se révéler parfois ardues, d'autant que les règles sont succinctement expliquées par les protagonistes. Cette trop grande difficulté est d'ailleurs le seul vrai défaut du jeu, de nombreux joueurs étant bloqués avant d'avoir pu le finir. Pour la réalisation technique, alors là, pas de problèmes, c'est du meilleur cru : les graphismes sont parmi les plus beaux que l'on puisse trouver dans un jeu PC, même actuellement, et la musique renforce l'ambiance oppressante. On peut seulement regretter qu'aucune version française ne soit jamais sortie (pas même pour les sous-titres) car les nombreuses scènes cinématiques expliquent souvent comment résoudre les casse-tête.

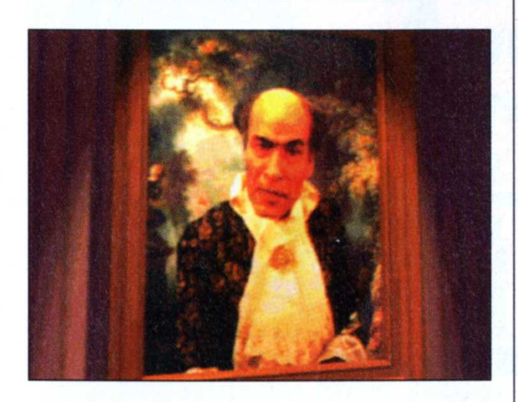


7 sur 7

Stauf est mauvais joueur. Avec vous comme adversaire, il va vite se rendre compte qu'il a fait un mauvais calcul. Pour chaque énigme, j'ai indiqué l'objet qui la déclenche et la méthode la plus facile pour la résoudre, mais si vous voulez, vous pouvez chercher d'autres solutions (ce n'est pas toujours possible).



Stauf : est-ce un homme ou un démon ?



Conseils de jeu

- Chaque pièce où se trouve une énigme est numérotée sur le plan de la maison. Je vous conseille de respecter l'ordre indiqué, car les déplacements dans la maison sont un peu fastidieux et certaines pièces ne peuvent être visitées qu'après avoir passé une énigme particulière.
- Pour se déplacer plus vite dans la maison, on peut utiliser les raccourcis : la cheminée, le billard, le coffre à jouets, les portes de la salle 12...
- Le livre ouvert sur la table de la bibliothèque (pièce 1) est votre meilleur atout. Si vous êtes bloqué sur une énigme, retournez le consulter pour obtenir la solution. Ce «joker» ne marche que trois fois, alors ne le faites qu'en cas d'absolue nécessité (j'indiquerai dans la solution les étapes où vous pourrez le faire).
- N'oubliez pas de regarder les scènes cinématiques, elles peuvent débloquer la suite du jeu et sont souvent très belles (le curseur prend la forme d'un dentier ou d'un masque quand il y a quelque chose à voir).

ENIGME 1

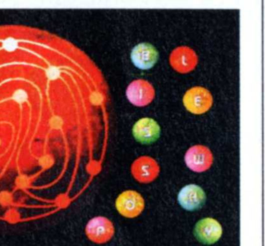
Objet : le télescope.

Regardez dans le télescope et cliquez sur les lettres inscrites sur la planète en commençant par le «T» pour reconstituer le message suivant : T.H.E.R.E. I.S. N.O. P.O.S.S.I.B.L.E. W.A.Y.

Dans cette pièce se trouve aussi le livre magique, utilisable comme un joker et qui permet de passer les énigmes ; vous viendrez le consulter en cas de difficultés.







La maison de Stauf

La cave



Le rez-de-chaussée

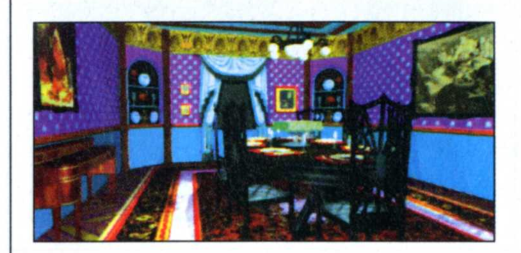


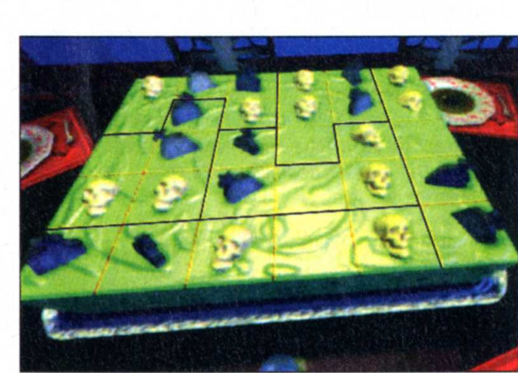
Le premier étage

ENIGME 2

Objet : le gâteau.

Le gâteau posé sur la table doit être partagé en six parts égales contenant chacune deux têtes de mort, deux tombes et une portion vide. Regardez la photo pour savoir comment le découper.



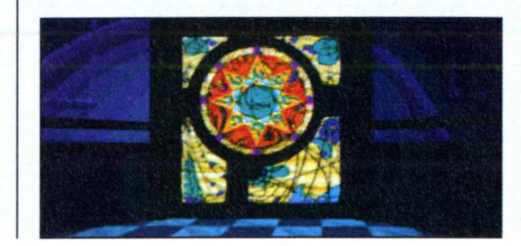


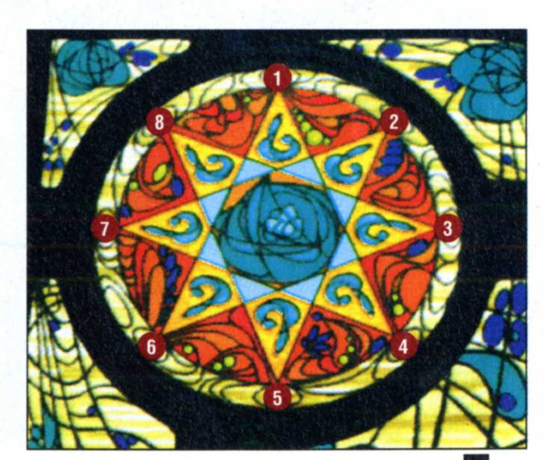
ENIGME 3

Objet : la porte vitrail.

En cliquant sur un coin de l'étoile, vous faites apparaître une araignée que vous devez placer sur l'un des deux coins opposés. Placez les sept araignées en cliquant sur les numéros suivants : 8, 3, 5, 8, 2, 5, 7, 2, 4, 7, 1, 4, 6, 1.

►►►





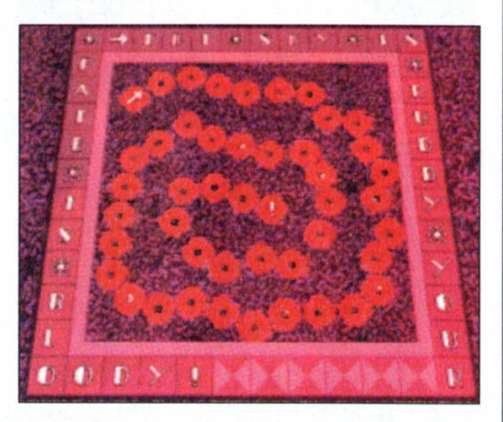
The 7th Guest

ENIGME 4

Objet : le couvre-lit.

En sautant trois ou cinq cases vers l'avant ou l'arrière, il faut reconstituer le message : THE*SKY*IS*RUDDY*YOUR*FATE*IS*BLOODY.



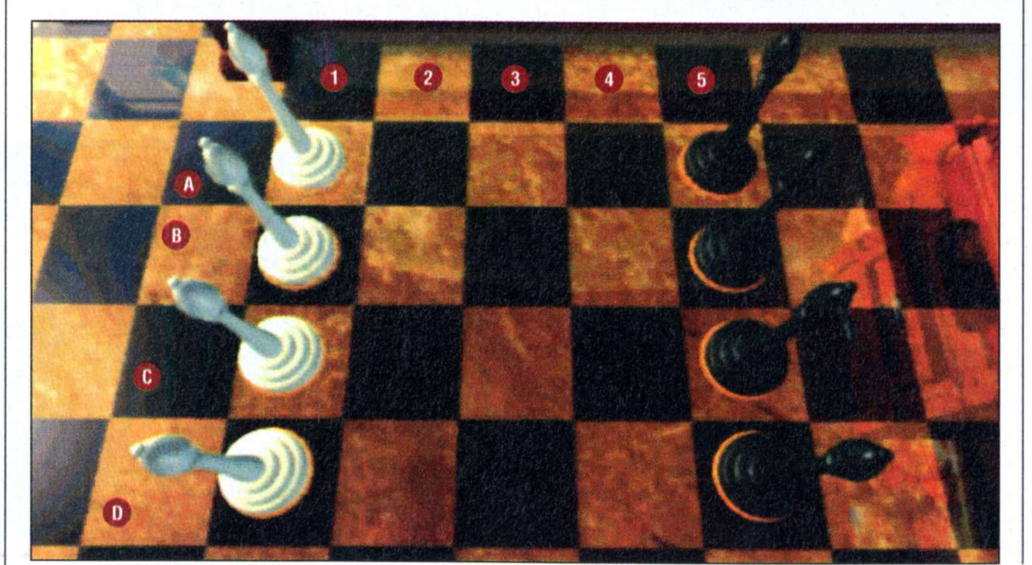


ENIGME 5

Objet : le tapis.

En examinant sous le tapis, vous trouverez un échiquier. Il va vous falloir inverser les fous blancs et noirs en sachant qu'un fou ne peut jamais se trouver sur la diagonale d'un fou de couleur différente. Voici comment les déplacer :

B1-C2, C1-B2, B5-C4, C5-B4, C4-A2, B4-D2, C2-A4, B2-D4 ,D1-C2, A1-B2, C2-D3, B2-A3, A4-B5, D4-C5, D5-B3, D2-C3, B3-D1, C3-A1, A2-B3, A3-C1, D3-B1, C5-A3, B5-D3, A5-C3, B3-A4, C3-D4, D3-C4, A3-B4, C4-D5, C1-D2, B1-D3, D4-B2, D3-C4, B4-A5, A4-C2, D2-B4, C2-B1, B2-C1, B4-C5, C4-B5.



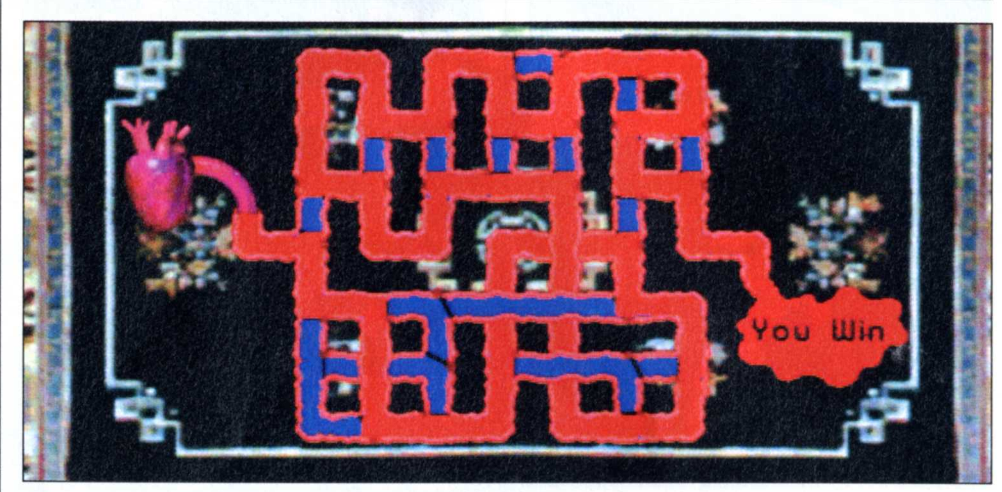
ENIGME 6

Objet : la table de jeu d'échecs.

Il faut placer huit reines de façon à ce qu'aucune ne soit sur la trajectoire d'une autre pièce. Cliquez sur les mêmes cases que la photo.







ENIGME 7

Objet : le tapis.

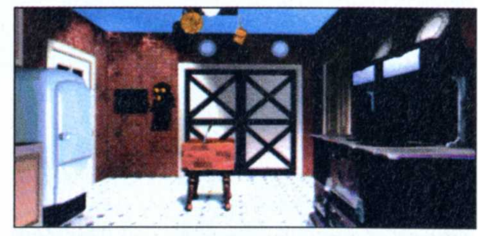
Les portes de ce labyrinthe doivent être orientées pour permettre l'écoulement sanguin du cœur vers la sortie à droite. Une fois les portes orientées, cliquez sur le cœur pour le faire battre.

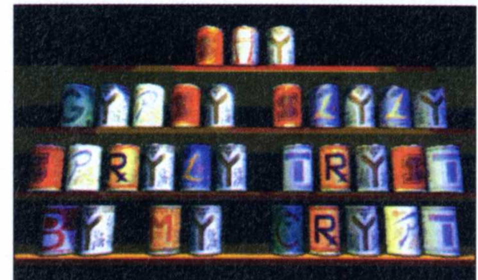


ENIGME 8

Objet : le placard en face de l'entrée.

En intervertissant les boîtes de conserve, vous devez reconstituer le message suivant : SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT.

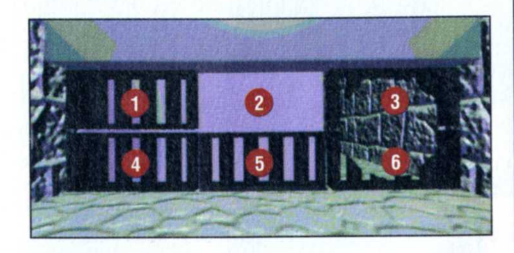




ENIGME 9

Objet : la barrière.

L'entrée du labyrinthe est bloquée par une barrière qui se manipule comme un taquin. Pour libérer un passage, déplacez les planches dans l'ordre suivant : 3, 6, 5, 2, 1, 4, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5.



ENIGME 10

Objet : le labyrinthe.

Le plan du labyrinthe se trouve sur le tapis de la salle 5. Si vous êtes perdu, consultez le menu et revenez dans le jeu, de cette façon vous êtes replacé devant la barrière. Pour sortir du labyrinthe, il faut faire : neuf fois en avant, à droite, en avant, à droite, à droite, à droite, à gauche, à droite, en avant, à droite et à gauche.

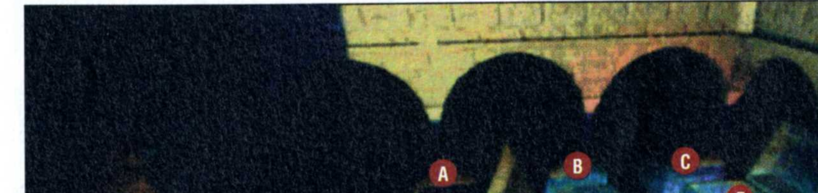


ENIGME 11

Objet : les cercueils.

Votre but est de fermer tous les cercueils, mais à chaque fois que vous en touchez un, les portes des cercueils voisins changent de position. Commencez par fermer tous les cercueils sur les côtés (B, D, F, H), puis pour chacun des coins ouverts, procédez ainsi :
Cercueil A : faire A, C, F, G, H.
Cercueil C : faire C, I, H, A, D.
Cercueil G : faire G, A, B, I, F.
Cercueil I : faire I, G, D, C, B.
Si le cercueil central E est ouvert, faites : B, D, F, H, E.

L'épreuve terminée, vous devez entrer dans le cercueil situé en face de vous pour vous retrouver dans la cuisine. Retournez ensuite à la bibliothèque pour voir une réunion de fantômes, puis allez dans la pièce 12, maintenant accessible.

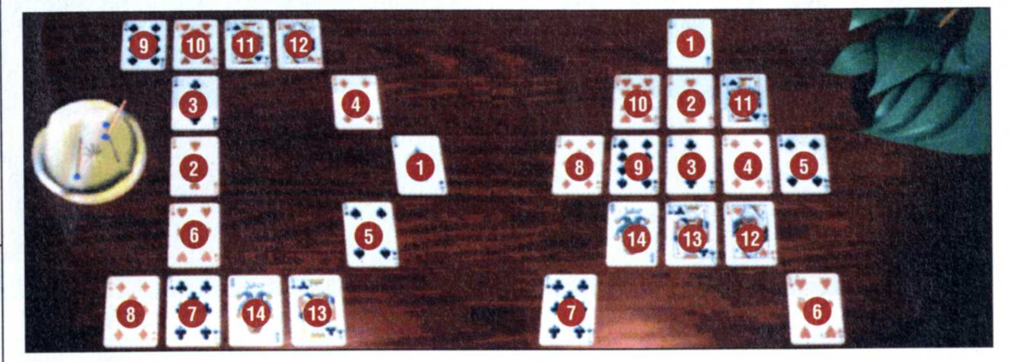


ENIGME 12

Objet : les cartes sur la table de chevet.

Cliquez sur les cartes en vous déplaçant horizontalement et verticalement (vous pouvez sauter une carte retournée). Regardez comment procéder sur la photo. Ressortez ensuite par la porte du milieu.





ENIGME 13

Objet : le carrelage.

Dans cette énigme, vous devez intervertir les cavaliers blancs et noirs. Cliquez sur les cavaliers dans cet ordre : B, I, L, S, H, A, L, C, N, G, R, Y, N, W, L, U, R, K, V, M, X, Q, N, E, H, O, D, M, J, S, L, I, T, W, P, M, F, Q, N, W, L, I, T, M.





ENIGME 14

Objet : le coussin.

Pour résoudre cette énigme, il faut retourner toutes les pièces en ne touchant que celles qui sont contiguës. Regardez l'un des chemins possibles sur la photo. Une fois l'énigme résolue, ouvrez la porte de gauche, au fond de la chambre. ▶▶▶







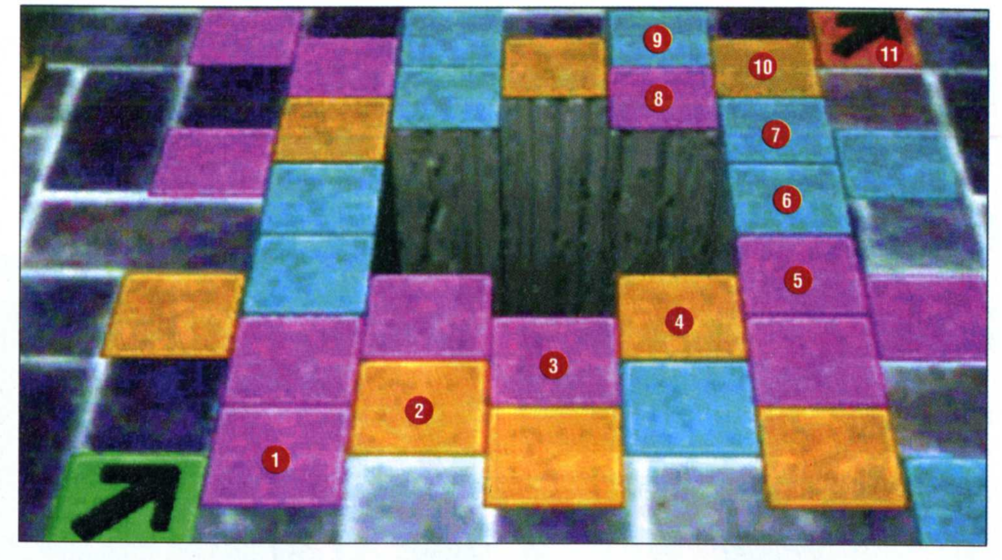
The 7th Guest

ENIGME 15

Objet : le carrelage

Vous devez trouver un chemin qui mène à la flèche du haut, en sachant que tous les carreaux que vous avez utilisés doivent descendre pour que le chemin soit valide. Suivez le chemin indiqué sur la photo. Au fond de la salle, vous avez l'entrée du laboratoire sur la droite (à gauche se trouve un piano qui déclenche une animation).

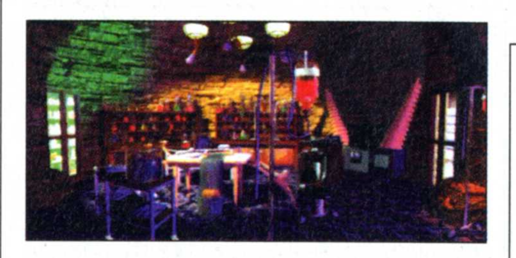




ENIGME 16

Objet : le microscope.

Cette épreuve s'inspire librement du Reversi. Vous dirigez les cellules bleues et devez conquérir le maximum de territoire. Les cellules peuvent se diviser d'une case dans toutes les directions Elles peuvent aussi se déplacer de deux cases, mais alors elles ne se divisent pas. En se créant, toute cellule mange les cellules voisines adverses. Cette énigme ne peut avoir de solution, car les parties sont différentes à chaque fois. Si vous trouvez cette épreuve trop difficile, passez-la grâce au livre de la bibliothèque.
Sortez du laboratoire par la grille, et de la bibliothèque, allez à la pièce 17.

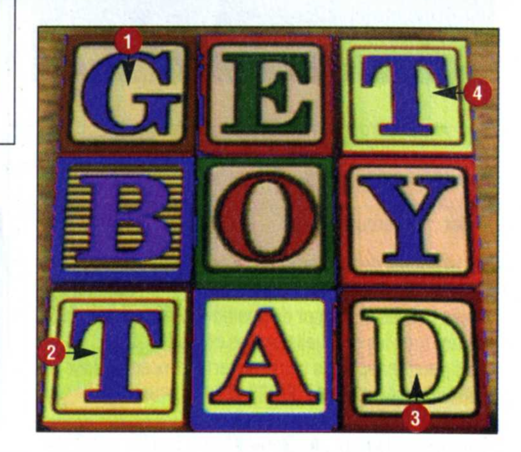


ENIGME 18

Objet : les cubes

Les cubes rangés dans le tiroir de la commode de droite forment des mots qu'il faut replacer dans l'ordre. Comme pour le puzzle précédent, cliquez sur les bords pour reconstituer les mots «GET BOY TAD» à l'endroit ou à l'envers.

La méthode consiste à tourner autour du «O» central en cliquant sur les boutons : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2.

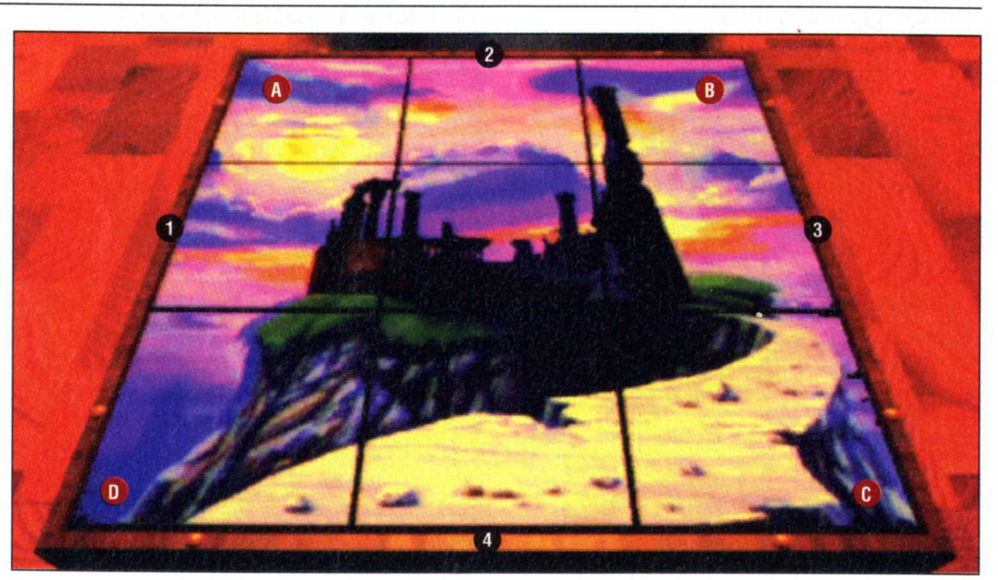


ENIGME 17

Objet : le puzzle

Chaque cube de ce puzzle a neuf facettes (je sais, ce n'est pas mathématique...) correspondant aux neuf parties de l'image. En cliquant sur les douze boutons autour du puzzle, vous faites tourner les pièces dans l'une des neuf positions. Commencez d'abord par replacer les quatre coins (A, B, C, D), puis la croix centrale en ne touchant plus aux boutons qui modifient les coins (utilisez alternativement les boutons 1, 2, 3 et 4. Si cette épreuve vous paraît trop dure, passez-la grâce au livre magique. Dirigez-vous ensuite vers le meuble du fond, à gauche.





ENIGME 19

Objet : le clavier du piano

Ce jeu est directement adapté du Simon, c'est-à-dire qu'il faut rejouer les notes dans l'ordre indiqué. Cliquez sur les notes suivantes en évitant toute erreur, car il vous faudrait alors tout recommencer (171 touches à enfoncer pour jouer la partition, c'est un peu long) : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 3, 5, 1, 2, 7, 2, 8, 4, 3, 5, 3.





ENIGME 20

Objet : le tableau de Stauf

En vous plaçant en face de l'escalier, vous devez déclencher une scène avec le curseur en forme de dentier pour vous retrouver dans la salle des tableaux (20). Dans cette énigme, vous devez reconstituer le tableau initial de Stauf en sachant qu'il existe trois couleurs par morceau.

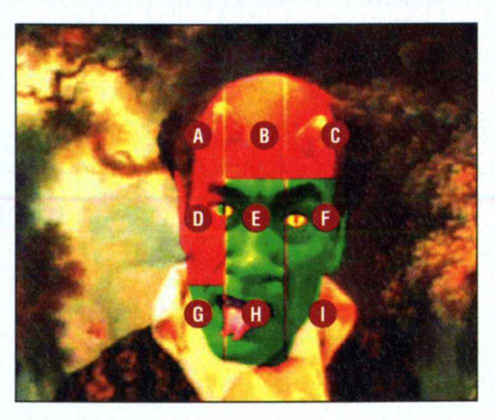
Voici la méthode :
- remettez les côtés B, D, F et H dans leur couleur d'origine.
- Pour chaque coin, utilisez l'algorythme indiqué, et si vous n'obtenez pas la bonne couleur, recommencez une deuxième fois l'algorithme pour le coin concerné.

1 Coin A :
F, I, D, C, C, A, G, F, C, D, G, E, B, F, H, B, F, G, A, A.
2 Coin C :
H, G, B, I, I, C, A, H, I, B, A, E, F, H, D, F, H, A, C, C.
3 Coin G :
B, C, H, A, A, G, I, B, A, H, I, E, D, B, F, D, B, I, G, G.
4 Coin I :
D, A, F, G, G, I, C, D, G, F, C, E, H, D, B, H, D, C, I, I.

- si la case centrale n'est pas de la bonne couleur, il faut faire une ou deux fois : I, C, G, F, H, B, D, A.

Ressortez de la salle en regardant le tableau du piano à droite de celui de Stauf, puis dirigez-vous vers l'escalier du grenier (21).





ENIGME 21

Objet : la porte d'entrée

Pour ouvrir la porte du grenier, il faut passer l'épreuve, qui est ni plus ni moins qu'un solitaire. Cliquez sur les couteaux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 2, 7, puis montez l'escalier.



ENIGME 22

Objet : la maison en modèle réduit

Il faut trouver votre chemin du bas vers le sommet de la maison. Cliquez sur les fenêtres pour reproduire le même chemin que sur la photo.



Un fois que vous aurez résolu cette dernière énigme, allez dans la salle du fond pour admirer la scène finale, où ce démon de Stauf rencontre plus fort que lui.

Après le générique de fin, vous pourrez charger la sauvegarde 0 nommée «OPEN HOUSE» qui permet de se balader dans la maison et de reprendre les énigmes dans n'importe quel ordre.

Pour ceux qui ont apprécié le jeu et qui pensaient en avoir fini avec Stauf, sachez que la suite de The 7th Guest est disponible sous le nom de «The 11th Hour». ■



Un wargame très épicé...

Lorsqu'on joue depuis longtemps, on devient un peu blasé, et puis surgit un jeu comme Dune 2 qui vous redonne le gout des nuits blanches, les yeux rivés sur l'écran, avec pour seul objectif de voir la scene finale.

Dune 2
the building of a dynasty

Conseils de jeu

Réglez la vitesse dans les options pour l'adapter à vos capacités. Si vous gagnez trop facilement, programmez le jeu au rythme le plus rapide et vous verrez que vous ne saurez plus où donner de la tête.
Faites un niveau sans jamais sauvegarder : stress garanti (surtout contre les Harkonnen).
La version anglaise bénéficie de voix plus belles et plus nombreuses (pas de paroles dans l'intro en français). Alors si vous comprenez un peu l'anglais, c'est la meilleure façon de jouer à Dune 2.



Frédérick IV en impose, non ?

Remarque

Dune 2 a bénéficié de mises à jour, la toute dernière version étant la 1 07 : cette version est la meilleure car de petits bugs ont été corrigés (dysfonctionnement du Starport, distance de tir du char sonique variable selon la vitesse de jeu...) et l'intelligence de l'ordinateur a été améliorée (reconstruction des bâtiments...). Rejouez avec la version 1 07 et vous risquez d'être agréablement surpris.

EN RÉSUMÉ

Celui qui contrôle la planète Dune maîtrise l'univers, car ce corps céleste est le seul à receler cette substance ouvrant à qui la consomme les portes du voyage interplanétaire : l'épice. L'empereur Frédérick IV a décidé de confier la gestion de Dune à trois maisons nobiliaires trop puissantes à ses yeux (les Atreides, les Harkonnen et les Ordos), son but étant bien sûr de les amener à s'entretuer dans une guerre à outrance qui les affaiblirait pour longtemps. Son plan présente pourtant un petit défaut : il n'imagine pas que l'une des familles puisse s'imposer rapidement, mettant en danger jusqu'à son autorité. Votre objectif est donc, en tant que chef de guerre de l'une des maisons, de conquérir Dune en triomphant de neuf missions à la difficulté croissante. Il vous faudra affronter les deux autres familles et les forces de l'empereur dans un combat sans merci qui nécessitera à la fois des talents de gestionnaire et de stratège.

Dune 2 est un wargame temps réel où l'on doit diriger les troupes en même temps que l'on gère sa base. Après avoir choisi l'une des trois familles, vous devrez construire votre camp en optant parmi les nombreuses possibilités (seize au total) et constituer votre armée pour annihiler l'ennemi. La gestion de votre base consiste à diriger les moissonneuses à épices de manière à vous donner les moyens de gagner la guerre.
Si les graphismes, superbes pour l'époque, restent encore très mignons bien qu'en VGA, les voix sont pour leur part excellentes et contribuent pour beaucoup à l'ambiance du jeu : c'est un réel plaisir d'entendre les troupes répondre aux ordres. Dune 2 reste donc un très bon jeu qui a assez bien vieilli (même s'il ne supporte pas la comparaison avec Warcraft 2) et il faut profiter de l'occasion qu'offre sa sortie en compilation pour y (re)jouer.

Config. mini : 386 SX 25, 4 Mo de Ram
Editeur : Westwood Studios
Textes et voix : français
Sorti en : Juillet 93
Note : ★★★☆☆

La difficulté de Dune 2 est très progressive, chaque mission apportant de nouvelles unités et de nouveaux bâtiments. Vous trouverez dans les pages qui suivent un descriptif de tous les éléments que vous pourrez produire ainsi qu'une analyse de la stratégie et de nombreuses astuces qui vous rendront la vie sur Dune plus facile.

I. Le nerf de la guerre : l'épice

Pour gagner une guerre, il faut de l'argent et sur Dune, l'argent c'est l'épice. Vous devez donc dès le départ construire au moins deux raffineries pour en récolter rapidement. Dès que possible, augmentez vos capacités en moissonneuses, jusqu'à cinq ou six grâce au Starport ou en les construisant vous-même. Prenez garde à maîtriser vos dépenses car la quantité d'épice est fixe pour chaque niveau et il est assez difficile de gagner lorsque les caisses sont vides et qu'il n'y a plus de champs d'épice.

Certains niveaux possèdent des gisements d'épice représentés par de petites dunes : tirez dedans pour faire apparaître les champs. Faites attention à ces gisements lors des reconnaissances car ils engloutissent tout véhicule qui a le malheur de passer dessus.

Les moissonneuses adverses doivent être détruites car elles pillent VOTRE épice. De plus, en explosant sur du sable, l'épice qu'elles contiennent se répand, donnant le jour à un nouveau champ !

II. Partir sur une bonne «base»

Toute construction doit TOUJOURS reposer sur des dalles de béton pour éviter une coûteuse usure accélérée par le sable. Dès le quatrième niveau, la priorité consiste à améliorer le site de construction pour fabriquer les blocs de dalles (taille 2 x 2) afin de gagner du temps.

Les premiers bâtiments à ériger sont un piège à vent et deux raffineries. Ensuite, les choix de construction varient en fonction de la disponibilité du Starport (niveau 6).

Si vous ne pouvez pas faire de Starport, construisez le radar et l'usine de véhicules légers puis lourds (niveau 4) capables de défendre votre base et accumulez les unités jusqu'à l'acquisition de forces offensives. Produisez deux ou trois moissonneuses dans l'usine de véhicules lourds, c'est moins cher qu'une raffinerie et l'épice sera plus vite stockée.

Si en revanche vous avez le Starport en option, construisez-le immédiatement après les raffineries. À partir de là, les choses deviendront nettement plus faciles car vous pourrez acheter des véhicules à moindre prix sans vous soucier des usines. Achetez alors les moissonneuses, les véhicules de combat et les transporteurs pour accélérer le déplacement des premières.

III. Les limites du jeu

Le moteur du jeu, bien que puissant, ne permet tout de même pas de créer un nombre infini d'unités (message «unable to create more»). Ce défaut peut néanmoins être transformé en atout.

La limitation du nombre d'unités

Les usines de véhicules cesseront leur production si leur nombre sur le terrain excède les vingt-cinq unités (moissonneuses, trikes, tanks… troupes et force aérienne non comprises). Pour contourner l'obstacle, il suffit de commander des unités par le Starport : plus de limites ! À défaut, envoyez les unités «faibles» (trikes, quads…) en reconnaissance ou dans un raid suicide, puis remplacez-les par des unités plus puissantes.

La limitation du nombre de batiments

Tout comme les véhicules, le nombre de bâtiments est limité : il ne peut excéder soixante-quinze unités, toutes maisons confondues. Cette contrainte peut devenir un formidable atout : lancez une attaque éclair (chars à missiles et siège) contre un bâtiment ennemi et construisez-en un d'une taille à peu près identique avant l'ordinateur. C'est l'un des moyens de passer le dernier niveau.

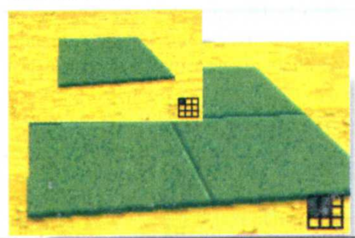
IV Les bâtiments

Le chantier de construction



Ce bâtiment est vital car il permet de construire tous les autres. Il faut donc à tout prix le protéger et l'entretenir pour que la barre des dégâts ne passe jamais dans le jaune. Pour annuler une production devenue inutile, construisez à la place un bloc de dalles (ou autre chose) : vous ne perdrez pas l'épice déjà utilisée. Contre le missile Harkonnen, il faut absolument prévoir un site de construction mobile (MCV) et l'éloigner de votre base pour parer toute attaque dévastatrice. Si votre site de construction est détruit et que vous n'avez pas de MCV, commandez-en un immédiatement au Starport ou produisez-le en usine lourde pour ne pas compromettre vos chances.

Les dalles



Elles sont indispensables pour installer toute construction et vous éviter des réparations ruineuses. Il vaut mieux perdre un peu de temps à les construire : on ne le regrette jamais. Pour placer une dalle, il faut qu'elle soit en contact avec une autre de vos dalles ou un de vos bâtiments (liaison en diagonale possible).

Le piege à vent



La seule utilité du piège à vent est de fournir l'énergie au radar. Lorsque la base devient importante, il en faut beaucoup pour activer ce dernier. Je vous conseille donc de ne construire qu'un piège à vent pour accéder aux autres constructions et de vous passer du radar.

La raffinerie et le silo



La raffinerie et le silo servent à stocker l'épice, il faut donc les protéger et les entretenir car s'ils explosent, l'épice qu'ils contiennent sera perdue. Avec chaque raffinerie est fournie une moissonneuse, il est donc avantageux de faire deux raffineries pour récolter plus vite l'épice. Ensuite, construisez plutôt



des silos et achetez des moissonneuses, c'est plus économique et plus rapide. Si vous atteignez la capacité de stockage maximale de l'épice alors qu'une moissonneuse remplie va décharger à la raffinerie, il faut la stopper et construire un silo, puis lui donner l'ordre de retourner une fois le silo placé, sinon l'épice sera perdue (si vous n'avez pas pu arrêter la moissonneuse, lancez la production d'unités pour ne pas tout perdre). Attention, si vous construisez beaucoup de silos pour stocker l'épice, cela signifie que vous avez les moyens d'attaquer.

Le radar (le poste avancé)

Pour les novices, le radar sert à repérer

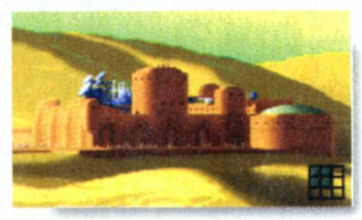


les forces en présence et les vers de sable (en blanc clignotant sur la carte). Cependant, avec l'habitude, on peut déplacer ses troupes sur la carte sans radar, c'est pourquoi il est préférable d'économiser temps et argent en ne construisant pas les pièges à vent nécessaires pour activer le radar. Il est cependant toujours conseillé de construire un radar car il permet d'accéder, entre autres, à la technologie des tourelles à missiles. Avant un assaut, cliquez sur le radar (actif) pour connaître le nombre d'unités ennemies repérées sur la carte.

La caserne et le Wor

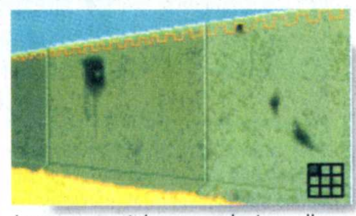


Les troupes sont si ridiculement faibles qu'on se demande à quoi elles peuvent bien servir, y compris celles issues du Wor (centre d'entraînement à partir du niveau 4, non disponible pour les Atreides). Il faut à tout prix éviter ces



unités car elles sont lentes, peu résistantes, chères et ont la fâcheuse tendance à se faire écraser par les moissonneuses et blindés adverses. Leur seul avantage est de traverser les rochers et de capturer les bâtiments (voir «infanterie»).

Les murs



Les murs sont de purs gadgets car ils ne résistent pas au premier coup d'un char de siège ou d'un char à missiles. De plus, quand votre terrain est exigu, ils prennent de la place pour rien. Préférez-leur des tourelles très agressives.

L'usine de véhicules légers



Cette usine est vitale pour la victoire dans les premiers niveaux jusqu'à ce que vous possédiez l'usine de véhicules lourds puis le Starport. Si vous en avez

les moyens, construisez deux ou trois usines pour accroître vos forces. Elles seront par la suite inutiles, sauf pour accéder à l'usine de véhicules lourds et fabriquer des véhicules de reconnaissance.

L'usine de véhicules lourds

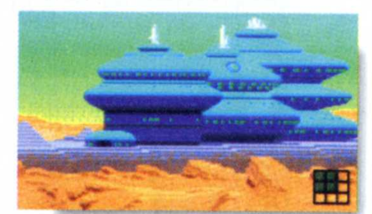


C'est un bâtiment indispensable tant que vous n'avez pas le Starport. Comme l'usine de véhicules légers, il faut en construire plusieurs pour prendre rapidement l'adversaire à la gorge. Même avec le Starport, il est intéressant de le construire, car c'est la seule façon d'obtenir les unités spéciales des maisons (avec le centre de recherche IX du niveau 7), à savoir les chars Sonique, Déviateur et Dévastateur.

L'usine high-tech



L'usine high-tech sert à produire des transporteurs et des ornithoptères (sauf pour les Harkonnen). La première unité peut être obtenue par le Starport et la deuxième a un intérêt limité (voir son descriptif plus loin) ; aussi, évitez de construire ce bâtiment.



Construisez un seul centre de recherche IX, il vous permettra d'obtenir les unités spéciales des maisons par l'usine lourde. S'il est détruit, reconstruisez-le pour conserver un accès aux unités spéciales.

Le Starport



Le Starport est l'un des bâtiments les plus importants : Construisez-le dès qu'il est disponible (niveau 6), pour épargner temps et argent. Commandez en priorité des moissonneuses (ne regardez pas à la dépense) et des transporteurs, ensuite vous pourrez y acheter des unités de combat, même si vous en avez déjà vingt-cinq sur le terrain ! Le Starport fournit toutes les unités sauf les



unités spéciales des maisons. Leur prix à la vente au Starport fluctue tout le temps, ainsi que les stocks disponibles, il faut donc régulièrement y aller pour saisir les opportunités. La fluctuation des prix peut faire qu'une unité coûte plus cher à acheter qu'à produire : dans ce cas, attendez une nouvelle offre sauf urgence.

Le centre de réparation



Pour réparer une unité, envoyez-la sur ce bâtiment et elle en ressortira flambant neuve pour une somme en épices calculée au prorata des dégâts. Les transporteurs ramènent automatiquement les unités endommagées au centre de réparation, ce qui peut être gênant lors d'une attaque. Pour éviter cela, construisez le centre au milieu de bâtiments (ou entourez le de murs) afin d'en interdire l'accès. De cette façon le transporteur ramènera le véhicule sur le lieu d'enlèvement, vos forces seront toujours fraîches et l'ennemi ne s'en relèvera pas. Attention, placez ce bâtiment en retrait et protégez-le car il attire l'ordinateur de façon flagrante. Ne construisez pas plus d'un centre.

Les tourelles



La tourelle est la meilleure arme défensive de votre base. Construisez-les sur le front (cf. stratégie) en les espaçant très peu pour détruire rapidement un adversaire. Le centre de recherches permet de



produire des tourelles à missiles très efficaces car elles stoppent l'ennemi loin de votre camp. Les tourelles attaquent systématiquement tout ennemi sauf les bâtiments, y compris pendant qu'on les répare ! Lorsqu'elles sont endommagées à 50 %, elles tirent moins bien, il faut donc les réparer souvent, car bien placées, elles subiront tous les assauts. Il est inutile de construire des tourelles pour protéger les tourelles à missiles car ces dernières disposent aussi d'un canon à courte portée.

Le palais



Le palais apparaît vers la fin du jeu (niveau 8) et ne peut être construit que si vous avez le Starport. Il permet d'obtenir une attaque spéciale par maison : le saboteur (Ordos), les Fremens (Atreides) et le missile «Main de la mort» (Harkonnen). Une fois l'attaque lancée, vous en obtiendrez une autre toutes les cinq minutes tant que le palais sera debout. Si vous jouez les Harkonnen, construisez plusieurs palais pour avoir plus de missiles et peut-être la chance de détruire les sites de constructions adverses. Pour les Atreides et les Ordos, le palais est moins intéressant car le saboteur se fait quasiment toujours détruire avant d'avoir atteint le camp ennemi et les Fremens ne sont pas assez nombreux pour être dangereux.

V Les unités

1 Les unités faibles

L'infanterie



Quel que soit le niveau, l'infanterie est trop faible pour être utilisable. Seule, elle peut s'emparer d'un bâtiment fortement endommagé (envoyez des troupes sur



un bâtiment dans le rouge), mais avec l'expérience, on se rend compte que c'est difficile à réaliser car soit vos unités font sauter le bâtiment, soit l'ordinateur le reconstruit, soit vos troupes sont anéanties avant, soit l'ordinateur détruit



le bâtiment capturé avec ses troupes avant que vous n'ayez pu le réparer !?!? Si vous parvenez pourtant à prendre un bâtiment, il fonctionnera comme si vous l'aviez construit (son épice sera vôtre...).

Les Fremens



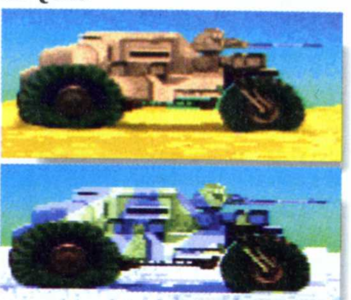
Les Fremens sont les troupes spéciales fournies par le palais atreide. Quand vous les lancez, elles apparaissent n'importe où et se dirigent automatiquement sur l'ennemi. Les Fremens présentent aussi peu d'intérêt que les troupes classiques sauf pénurie d'épices, car ils ne coûtent rien, mais si vous êtes dans ce cas, vous avez toute les chances de ne pas pouvoir finir le niveau du fait d'une puissance de feu insuffisante pour porter les coups décisifs.

Le saboteur



Le saboteur des Ordos fait peine à voir : il se fait toujours tuer avant d'avoir atteint les abords du camp ennemi, car s'il se déplace très vite, il n'a aucune résistance. On peut essayer de combiner son attaque avec un assaut des autres troupes pour le faire passer inaperçu mais comme on ne peut le programmer qu'une fois, c'est peu réalisable (le saboteur explose automatiquement après son premier mouvement).

Le trike, le trike de raid et le quad





Ces unités constituent vos forces d'assaut jusqu'au niveau 4. Par la suite, utilisez-les comme outil rapide de reconnaissance de la carte et du camp ennemi. Le trike de raid est le véhicule le plus rapide mais seuls les Ordos y ont droit. Le quad, mieux blindé, est le véhicule le plus approprié pour la recon-

naisssance de l'ennemi car il dure vraiment plus longtemps.

Le char de combat



Ce tank n'est pas une unité très puissante, il vous permet juste de passer les niveaux en attendant le char de siège. Avec le char de combat, vous pouvez écraser l'infanterie sans mettre votre moissonneuse en danger.

L'ornithoptere



L'ornithoptère est produit par l'usine high-tech. Il ne constitue un danger pour l'adversaire qu'en très (très) grand nombre car sa frappe est aléatoire et ne porte pas de coups décisifs : il est difficile de détruire une construction que l'ordinateur répare toujours. De plus, les tourelles à missiles ne mettent pas longtemps pour les abattre. Certains joueurs utilisent les ornithoptères pour juste-



ment repérer les tourelles à missiles ; c'est une méthode beaucoup plus coûteuse et moins précise que l'envoi de quads. Comme les troupes, l'ornithoptère est fortement déconseillé sauf si vous avez construit beaucoup de centres high-tech et que vous lancez SIMULTANÉMENT des flopées d'ornithoptères.

Le Déviateur



Cette unité ressemble au char à missiles mais tire moins loin et ne fait aucun dégât, se contentant de lancer un gaz qui convertit l'unité adverse dans votre camp. Cependant, cette arme n'est pas vraiment efficace car les unités converties reprennent leur esprit à la première attaque. Le Déviateur n'est redoutable que dans un cas : contre le Dévastateur Harkonnen, car une fois converti, il suffit de l'envoyer dans le camp ennemi et de l'y laisser s'autodétruire (l'arroseur arrosé, quoi !).

2 Les unités fortes

Le char de siege



Après le Dévastateur, c'est l'unité offensive la plus puissante. Ce tank est l'une des clés de la victoire car il permet de



protéger vos chars à missiles pendant les assauts.

Le Dévastateur



Cette unité spéciale Harkonnen est la plus résistante et la plus puissante du jeu, c'est aussi malheureusement la plus lente après les troupes. Produit par l'usine de véhicules lourds, il faut toujours remplacer les chars de siège perdus au combat par des Dévastateurs lorsqu'on a moins de vingt-cinq véhicules. La grande lenteur du Dévastateur est gênante pour attaquer le site de construction adverse tant qu'il y a des tourelles à missiles, mais grâce à son autodestruction, on peut arriver à détruire ce bâtiment lors d'une attaque suicide avec deux ou trois tanks. Éloignez toujours vos unités d'un Dévastateur en mauvaise posture car son explosion provoque des dégâts équivalents à ceux de son autodestruction.

Le char à missiles



Ce char vous mènera à la victoire : c'est la seule unité capable de détruire à distance les tourelles à missiles sans être touchée ; placez-le aussi loin que possible de la tourelle et légèrement en diagonale pour être à l'abri. Pour abattre une tourelle, il faut au minimum deux chars à missiles, leurs tirs manquant de précision et l'ordinateur ne se gênant pas pour la réparer. Protégez systématiquement cette unité avec des chars de siège. C'est avec elle que vous détruirez rapidement les bâtiments à distance.



Avec quatre de ces chars, la victoire est assurée, mais plus il y en a, plus vite vous gagnerez (un seul de ces chars bien protégé peut anéantir une base !).

Le char sonique



Le char sonique, spécialité atreide, est encore plus puissant que le char à missiles puisqu'il endommage toutes les unités qui se trouvent dans sa ligne de mire et touche sa cible à tout coup. Par contre, puisqu'il ne tire qu'à huit cases contre neuf pour le char à missiles, il est préférable de ne pas l'utiliser pour détruire les tourelles à missiles, même s'ils ont plus de chance de les éliminer rapidement. Utilisez cette unité comme le char à missiles, mais en prenant garde à ne pas disposer vos troupes dans son champ de tir, car elles seraient aussi endommagées que l'ennemi. Pour la même raison, ne l'utilisez pas pour défendre votre base car il risque de faire plus de dégâts sur vos bâtiments que chez l'adversaire.

Le missile «Main de la mort»



Cette arme est lancée par le palais Harkonnen. C'est un missile à la puissance de feu redoutable mais peu précis puisqu'il va toucher de façon aléatoire autour de la zone que vous lui indiquez avec le viseur. Avant de déclencher le tir, faites un repérage du camp ennemi avec les quads. Plusieurs palais permettent d'infliger de gros dégâts avant de lancer une attaque, mais il ne vous apportera pas une victoire décisive à lui seul, à moins de patienter beaucoup plus longtemps que dans le cadre d'une stratégie classique.

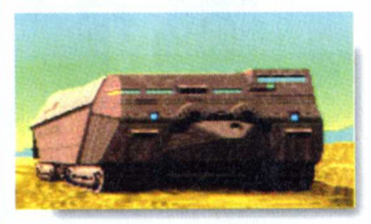


3 les unités non armées

La moissonneuse

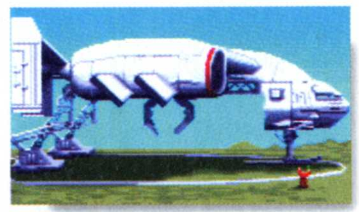


Elle est indispensable pour récolter l'épice, c'est pourquoi si vous perdez la dernière qu'il vous reste, vous en obtiendrez une en remplacement. Si



votre moissonneuse est en danger, donnez-lui l'ordre de retour, le temps que les choses se calment. Prévoyez quatre ou cinq moissonneuses pour faire couler l'épice à flots dans vos caisses.

Le transporteur



Le transporteur est géré automatiquement. Il a deux fonctions : il transporte les moissonneuses entre les raffineries et les champs d'épice, ce qui fait gagner beaucoup de temps et ramène les unités endommagées au centre de réparation. Trois ou quatre transporteurs ne sont donc pas un luxe pour améliorer le fonctionnement de votre camp et réduire vos pertes au combat.

Le MCV

Le MCV est un site de construction mobile très utile pour accélérer la

Dune 2

construction des bâtiments ou pour accéder à de nouvelles zones quand il n'y a plus de place sur votre terrain. Si



vous affrontez les Harkonnen et qu'ils disposent du missile, un MCV en réserve constitue un appréciable recours.
Le MCV est aussi un moyen risqué de s'imposer chez l'ennemi (voir la stratégie).

VI Les maisons

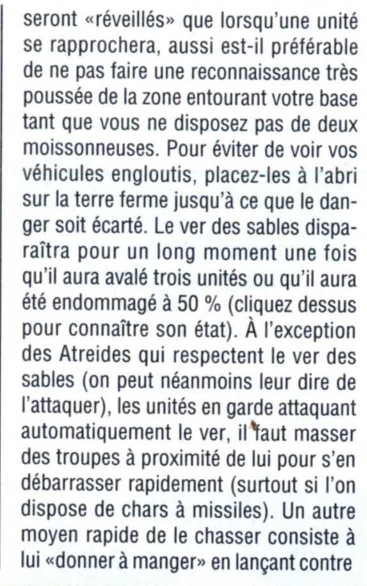


Vous avez le choix entre trois maisons pour conquérir Dune : les Atreides, les Harkonnen et les Ordos. En pratique, il apparaît vite que les familles ne sont pas sur un pied d'égalité. Les Harkonnen sont les plus forts avec le Dévastateur (autodestructible) et surtout le missile «Main de la mort». Les Atreides sont presque aussi puissants grâce au char sonique. Quant aux Ordos, c'est une vraie catastrophe : le saboteur ferait mieux de se saboter tellement il est inefficace, le Déviateur provoque une telle confusion qu'on ne sait plus dans quelle camp sont les unités, et pour finir, un malheur n'arrivant jamais seul, les Ordos ne peuvent pas produire de chars à missiles, ils sont obligés de les commander au Starport ! Pour commencer, jouez avec les brutes Harkonnen ou les fiers Atreides et n'essayez les Ordos que lorsque vous maîtriserez bien le jeu.
Les Sardaukars, les «terribles» troupes d'élite de l'empereur, feront plusieurs apparitions mais ne poseront pas de problèmes, il vous suffira de leur rouler dessus.

VII. Le ver des sables



Le ver des sables est une créature de Dune incontrôlable. Cette bestiole, qui apparaît en blanc sur le radar, est attirée par le bruit des unités sur le sable et se dirige vers elles pour les avaler. Au début du jeu, les vers sont fixes et ne



seront «réveillés» que lorsqu'une unité se rapprochera, aussi est-il préférable de ne pas faire une reconnaissance très poussée de la zone entourant votre base tant que vous ne disposez pas de deux moissonneuses. Pour éviter de voir vos véhicules engloutis, placez-les à l'abri sur la terre ferme jusqu'à ce que le danger soit écarté. Le ver des sables disparaîtra pour un long moment une fois qu'il aura avalé trois unités ou qu'il aura été endommagé à 50 % (cliquez dessus pour connaître son état). À l'exception des Atreides qui respectent le ver des sables (on peut néanmoins leur dire de l'attaquer), les unités en garde attaquant automatiquement le ver, il faut masser des troupes à proximité de lui pour s'en débarrasser rapidement (surtout si l'on dispose de chars à missiles). Un autre moyen rapide de le chasser consiste à lui «donner à manger» en lançant contre lui l'infanterie ou les trikes (des unités peu chères). Avec un peu de méthode, on peut aussi diriger le ver des sables en l'appâtant avec un trike.

VIII. La stratégie

En défense

Avant de penser à l'attaque, il faut prévoir la défense pour ne laisser aucune chance à votre adversaire d'endommager votre base. Vous connaissez votre position sur la carte en consultant l'écran en bas à droite : l'ennemi sera presque toujours sur le côté opposé (si vous êtes en bas il sera en haut...). Il faut donc masser le plus de forces possible sur le côté de votre base qui lui fait face afin de pouvoir l'intercepter. Laissez une ou deux unités à l'arrière pour pallier aux deux raids «surprises» lancés dans les niveaux supérieurs.

Quand vous disposerez des tourelles, placez-en le plus grand nombre sur le passage obligé des véhicule adverses et le plus loin possible de votre base pour que l'adversaire soit stoppé à l'écart de vos bâtiments. Placez des groupes de sept à huit tourelles dans une même zone pour éliminer prestement toute unité ennemie.

Les bâtiments les plus importants (Starport, usine de véhicules, site de construction...) doivent être construits en retrait par mesure de sécurité.
Contre le missile Harkonnen, vous pouvez soit sauvegarder fréquemment (pas très fair-play) ou construire une base très étendue pour limiter les dégâts du missile. On peut aussi avoir deux sites de construction éloignés l'un de l'autre et un MCV en réserve pour plus de sûreté. Notez que les Harkonnen ne tireront pas sur vous leur missile tant qu'ils n'auront pas repéré votre camp, c'est pourquoi il faut intercepter rapidement les véhicules qui s'en rapprochent...

En attaque

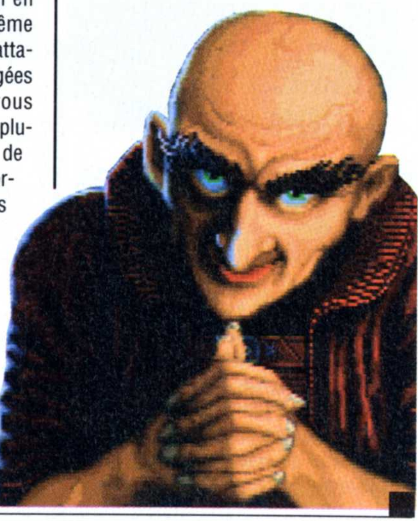
La meilleure défense, c'est l'attaque : dès que vous avez le maximum d'unités possible et des réserves d'épices (2 000 à 3 000 au moins), lancez des vagues de quads en reconnaissance jusqu'à ce qu'ils aient trouvé le site de construction adverse. Sitôt le repérage effectué, lancez les deux tiers de vos forces à l'assaut et remplacez immédiatement les pertes.
S'il n'y a pas de tourelles et que vous disposez d'une supériorité numérique certaine, vous pouvez d'abord éliminer les véhicules de l'ennemi avant le site de construction, puis envoyer tous les véhicules qui vous restent (et que vous produisez) pour «nettoyer» le site et la base.

Si l'ennemi dispose de tourelles, ne vous souciez pas des pertes et concentrez tous vos tirs sur le site de construction : quand il sera détruit, vous pourrez tranquillement vous occuper des tourelles, qui dès lors ne pourront plus être reconstruites par l'ordinateur.
Quel que soit le type d'attaque (contre un bâtiment ou un véhicule), massez toujours vos forces et concentrez les tirs sur une ou deux cibles ; de cette façon vous éliminerez plus vite l'ennemi en minimisant vos pertes. Pour la même raison de concentration du feu, n'attaquez jamais de front les bases protégées par des tourelles à missiles car vous subiriez de lourdes pertes. Attaquez plutôt par les côtés ou essayez même de les contourner car l'ordinateur accorde moins d'importance aux forces qui ne sont pas devant sa base (et les tourelles sont souvent moins efficaces).
Une fois le site de construction détruit, c'est gagné : refaites le plein de troupes et lancez-les sur les tourelles puis sur le reste de la base en privilégiant d'abord les usines de véhicules et les casernes.
Lors de vos attaques, évitez toujours de placer vos forces sur l'emplacement des bâtiments détruits, car si l'ordinateur les reconstruit, il fera disparaître vos troupes d'un coup (cela n'arrivera jamais si vous avez détruit son site de construction, bien sûr).
Avec cette stratégie, vous gagnerez rapidement, surtout si vous disposez du char à missiles, car en équipe de deux ou trois protégés par des chars lourds, ils peuvent détruire n'importe quel bâtiment en quelques instants et c'est l'unité décisive pour faire taire les tourelles à missiles.

Dans quelques niveaux, il arrive que la base ennemie se situe sur le même terrain que vous. Dans ce cas, construisez des blocs de dalles jusqu'à l'ennemi puis installez des tourelles en face du camp : vous pourrez ainsi détruire toute son armée avant de lancer une attaque pour raser la base. Si vous avez un MCV, il est possible de le placer sur le terrain ennemi pour créer une tête de pont, mais c'est assez dur à gérer et coûteux en réparations car les bâtiments sont relativement fragiles. Cette stratégie est surtout utile si vous avez déjà plusieurs sites de construction car ils vous permettront de placer des tourelles pour défendre le site en mauvaise posture...


Une tête de pont

J'espère qu'avec ces conseils vous serez capable d'installer une dynastie qui dure longtemps. ■



E N R É S U M É

À force de ne pas voter, voilà ce qui est arrivé : un cartel économique mondial, le WEC (rejeton de la World Compagny ?...) a imposé sa loi. Il existe pourtant une opposition, incarnée par les rebelles, qui croient à un autre avenir et sont prêts à tout risquer pour l'obtenir. Ils osent même faire confiance à un Silencer qui a trahi le WEC pour défendre sa peau, à savoir vous. Ne vous inquiétez pas, ils auront l'occasion de tester la sincérité de votre engagement au cours de missions toujours plus dangereuses. Vos objectifs seront la destruction de bâtiments, mais aussi la récupération d'objets ou de personnes. Pour mener à bien les 18 missions proposées, il ne faudra pas foncer tête baissée mais plutôt avancer prudemment et choisir avec soin l'arme appropriée (laser, roquette, mine guidée...) car les munitions sont comptées. Vous devrez en outre manipuler les systèmes de sécurité pour progresser. Visuellement très réussi, avec des graphismes SVGA hauts en couleur et de nombreuses séquences vidéo, le jeu souffre malheureusement d'une gestion des déplacements du Silencer calamiteuse, ce qui rend certaines actions très difficiles à réaliser. De plus, la 3D isométrique utilisée est un mode de représentation obsolète qui nuit à l'ergonomie (on ne voit pas toujours le Silencer) et provoque un fossé entre le joueur et son personnage : on a l'impression de diriger un robot à distance. Ce jeu d'action reste tout de même intéressant grâce à ses graphismes et au nombre important des missions qui lui confère une bonne durée de vie.

Éditeur : Origin
Textes et voix : français
Sortie : octobre 95
Config. mini : 486 DX2 66, 8 Mo Ram, VESA
Note : ★★★☆☆

GUIDE

Crusader No remorse

Ne croisez pas son chemin !

Le "Silencer" est un soldat d'élite, un tueur équipé de gadgets meurtriers à faire pâlir n'importe quel Bond. Il faut dire que cet attirail est loin d'être superflu quand on voit à quoi il va devoir faire face !...

Conseils de jeu

- Détruisez toujours caméras et détecteurs car ils déclenchent l'alarme ou des pièges.
- Si l'alarme est déclenchée, coupez-la sinon certaines actions sont impossibles à réaliser.
- Consultez tous les terminaux pour obtenir des informations et couper certains systèmes de sécurité.
- Quand vous n'arrivez pas à passer un endroit en marchant, faites des roulades sur les côtés.
- Si vous n'arrivez pas à ouvrir une porte, vous pouvez essayer de la faire sauter.
- Fouillez toujours les cadavres, ils contiennent divers objets dont les clefs !
- Si vous êtes bloqué dans la solution, regardez sur le plan si vous avez bien toutes les clefs.
- En tirant, faites attention à ne pas détruire les stations de soin et d'énergie, ou les coffres : vous en aurez besoin !

La Base
Entre chaque mission, vous reviendrez à la base.

Les Cheats-codes

Utilisez les paramètres suivants en lançant le jeu :

- warp x : pour commencer la mission x
- skill x : niveau de difficulté x (même effet que le menu de début mais on peut le faire n'importe quand).
- egg 250 : utilisé avec «-warp x», vous accéderez à une salle secrète très intéressante.
- demo : boucle sans fin de la scène d'intro (rebooter avec RESET).
- laurie : permet d'activer les cheats pendant le jeu en appuyant sur les touches «shift et 2» (le petit 2 sous la touche «ESC»). Vous pourrez ensuite appuyer sur «F10» pour avoir les armes et refaire le bouclier, «CTRL» et «F10» pour être invulnérable. Appuyez aussi sur «F», «F7», «CTRL et F7» ou «ALT et F7» pour avoir des informations sur la disposition des salles. Enfin, en pressant «H», vous activerez le mode «Hacker on».

On obtient les même fonctions que la commande «-laurie» en tapant directement pendant le jeu «JASSICA16» (en QWERTY).

- asylum : activation du «enhanced mode (not!)». Pas d'effets visibles.

MISSION 1

Légendes

- A — Panneau d'alarme
- Bombe ou mine
- C — Caméra
- Canon
- Poste de soin
- D — Terminal
- E — Caméra canon
- Ascenseur
- Poste d'énergie
- Ventilateur
- KR — Lecteur de carte bleue
- KR — Lecteur de carte verte
- KR — Lecteur de carte rouge
- KR — Lecteur de carte jaune
- K — Clef bleue
- K — Clef verte
- K — Clef rouge
- K — Clef jaune
- N — Digicode
- % — Panneau de contrôle ou interrupteur
- Détecteur
- S — Terminal de surveillance
- Téléporteur
- Thermatron
- V — Valve


Ce terminal contient le code d'accès pour ouvrir la porte du fond.


Tournez cette valve pou[r] … gaz qui bloqu[e] [l]e passa[ge]



Lieu : la raffinerie

Objectif : faire sauter le coupleur thermique

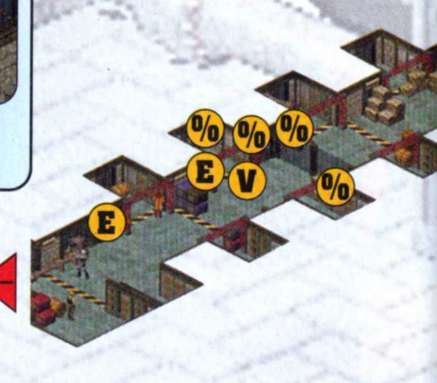



Avec ce terminal, dirigez le robot pour «nettoyer» la salle au nord.


Cet interrupteur fait apparaître un pont pour passer de l'autre côté.


Un rebelle vous donnera la clef d'accès au niveau trois.


Attendez que le jet de gaz s'arrête pour prendre l'ascenseur.




CRUSADER
NO REMORSE
MISSION 1
ez cette alve pour arrêter le jet de
ui bloque passage.
Consultez ce terminal pour connaître la combinaison du coffre à côté : il contient la clef bleue.
Détruisez ces générateurs puis montez avec l'ascenseur de gauche pour prendre la clef sur la table. Allez ensuite à l'autre ascenseur.
Si la caméra vous repère, un robot sera lâché contre vous. Faites sauter le détecteur dans le coin Nord pour couper le champ de force.
Détruisez le détecteur avant que le champ de force de la porte soit activé.
57


MISSION 1
Tirez sur ce panneau pour désactiver les dalles énergétiques.
Détruisez les canons et actionnez l'interrupteur pour couper le champ de force avant d'entrer dans l'ascenseur.
Prenez la clef verte et coupez les lasers avec l'interrupteur.
Ce terminal ouvre la salle où se trouve l'ascenseur.
Grâce à ce terminal, contrôlez le canon pour éliminer les gardes, puis coupez le champ de force par la petite console à côté.
Voilà le coupleur thermique. Placez la bombe et mettez-vous à l'abri.
Actionnez cet interrupteur pour stopper les dalles énergétiques.
58

MISSION 1



Fermez la première valve puis courez à gauche pour vous placer entre les deux valves. Fermez ensuite la troisième valve.



Détruisez ces ventilateurs puis dirigez le robot avec le terminal de la salle de droite afin d'éliminer les gardes de l'autre côté.



Poussez cet interrupteur deux fois pour couper le laser devant l'ascenseur.

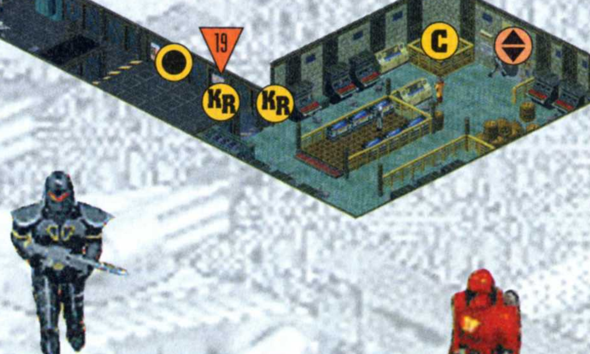


Activez ce panneau de contrôle pour couper les dalles énergétiques et faites sauter le petit détecteur sur le mur Nord-Est.



Cet interrupteur coupe l'un des lasers et permet d'accéder à l'interrupteur suivant. Répétez l'opération jusqu'au terminal.









Ce terminal révèlera le code permettant de couper le champ de force qui bloque l'accès au téléporteur de sortie.


MISSION 2
Lieu : le laboratoire
Objectif : libérer les prisonniers
1
Coupez les dalles énergétiques grâce à la console présente derrière la baie vitrée, puis utilisez ce terminal pour ouvrir la porte.
2
Ces terminaux coupent le champ de force et ouvrent la grande porte.
3
Coupez le champ de force avec cette console.
4
Rapprochez-vous du premier des lasers et tuez les gardes, puis roulez en dessous du premier rayon, sautez au-dessus du second et roulez en dessous du troisième.
5
Ouvrez la porte de la pièce d'en face avec ce terminal.
DEBUT

MISSION 2



6 — Avec ces deux terminaux, vous couperez la première partie du champ de force ainsi que celui qui bloque l'accès au bouton dans la partie vitrée de la pièce d'en face.

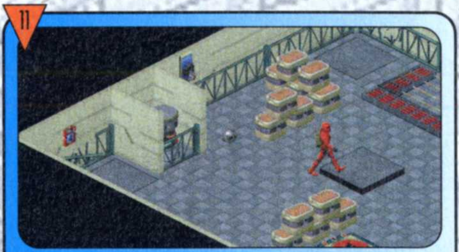
7 — Tirez sur ce bouton : la deuxième partie du champ de force sera désactivée.

8 — Ce terminal coupe le champ de force et ouvre la porte de la salle Nord-Ouest pour vous permettre d'y prendre la clef.

9 — Activez ce panneau pour révéler le terminal dans le coin : ce dernier coupera le champ de force de la salle centrale avec le téléporteur.

10 — Cette console permet de piloter le robot afin d'éliminer les gardes qui vous attendent.

MISSION 2



Tenez-vous sur cette plaque pour faire monter la plaque suivante et répétez l'opération avec les autres plaques jusqu'à ce que la porte s'ouvre.



Avancez avec précaution sur cette plaque pour désactiver les lasers qui bloquent le passage. Courez ensuite rapidement avant que les lasers soient réactivés.



Évitez d'activer les dalles énergétiques en marchant sur les plaques dissimulées.



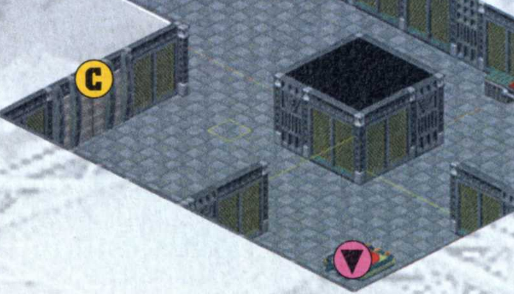
Détruisez ces caisses et le piège derrière elles, avant d'aller au terminal.



Vous recevrez ici un message d'Andrews. Placez-vous ensuite sur le téléporteur actif.



Ce téléporteur, accessible grâce au terminal d'à côté, ne fonctionne pas : mort assurée !





Sautez au-dessus de cette dalle pour ne pas activer les lasers.



Ce terminal contient le code pour entrer dans le laboratoire du docteur Hoffman.


CRUSADER
NO REMORSE
MISSION 2
SORTIE
en
us.
actif.
20
Restez au centre du couloir pour ne pas être blessé par les dalles énergétiques.
19
Attendez que les lasers disparaissent avant de passer.
21
Entrez le code pour pénétrer dans le laboratoire. Après la rencontre avec le docteur, appuyez sur le panneau derrière l'endroit où il se tenait, puis avancez dans les pièces au Nord-Est pour finir la mission.
22
Après la rencontre avec le «bon docteur», prenez le téléporteur caché dans la cellule pour atteindre une salle secrète : vous verrez le programmeur du jeu en marchant sur la plaque (n'utilisez pas le terminal : c'est un piège !).
11
12
13
14
15
16
A
C
D
E

MISSION 3


1 Détruisez ce ventilateur pour ne pas être poussé sur les mines.


2 Ce panneau de contrôle coupe les dalles énergétiques. Prenez ensuite la clef rouge.


3 Détruisez les canons muraux avant de passer sur les plaques.


4 Tirez sur ce panneau pour couper les dalles énergétiques et courez prendre la clef jaune, puis revenez tirer une seconde fois sur le panneau pour couper les lasers.


5 Avec les clefs jaune et rouge, vous ferez descendre l'ascenseur et ouvrirez la porte en haut.


6 Détruisez les caméras, sinon un Thermatron vous attaquera.


7 Marchez sur le tapis roulant pour atteindre la pièce suivante.





Placez
au niv

MISSION 3




Détruisez ces barils : ils dissimulent la clef rouge cachée dans le coin.

Lieu : le complexe industriel

Objectif : récupérer les plans du Vétron


Roulez ici pour continuer d'avancer sur le tapis roulant.




Ouvrez la porte avec la clef rouge et prenez le téléporteur dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Arrivé à destination, ouvrez la première porte à droite avec la clef rouge et actionnez le panneau de contrôle à côté de la station de soin.


Placez-vous sur le monte-charge pour aller au niveau inférieur.


Sautez dans la salle. Tirez sur le bouton Nord-Ouest. Prenez l'ascenseur dans le coin Ouest. Mettez-vous sur le flotteur et tirez sur l'autre bouton. Passez le pont (attention au trou) pour prendre la clef au Nord-Est.



MISSION 3



13
Le panneau de contrôle le plus à droite désactive le champ de force. Les panneaux intérieurs coupent les dalles énergétiques.
14
Détruisez ces conducteurs, puis avancez dans la salle et faites sauter les générateurs pour couper les dalles énergétiques.
16
En utilisant cet interrupteur pour déplacer les miroirs, vous dirigerez le rayon bleu sur le bouton dans la pièce d'à côté. Une fois que le rayon fait des va-et-vient dans la pièce du bouton, profitez du changement de place des lasers pour passer.
15
Coupez les lasers grâce à l'interrupteur placé à côté de la station d'énergie, puis utilisez ce panneau pour créer un rayon.



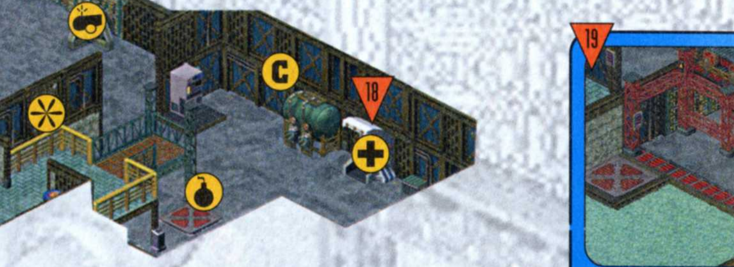
MISSION 3



Actionnez cette console avant que le laser bleu touche le champ de force le plus éloigné. Quand le laser touchera le panneau, cela ouvrira une petite porte au Sud.



Avant d'utiliser cette station de régénération, détruisez le canon caché derrière le distributeur au Nord-Ouest.



Montez sur le tapis et allez en haut pour récupérer la clef rouge. Redescendez pour aller prendre la clef jaune grâce à l'ascenseur placé à côté du bassin.



Ce terminal vous donnera le code pour obtenir les plans du Thermatron.



Prenez les plans du Thermatron puis pénétrez dans le téléporteur au Nord afin de retourner à la base.

MISSION 4



1. L'interrupteur coupe les lasers. Sautez ensuite dans le trou.

2. Roulez sous ces tuyaux pour prendre la clef rouge dans les caisses.

3. Prenez ce tapis roulant pour atteindre une zone cachée contenant des choses intéressantes.

4. Prenez la clef rouge et marchez vers le champ de force pour être contacté par Andrews.

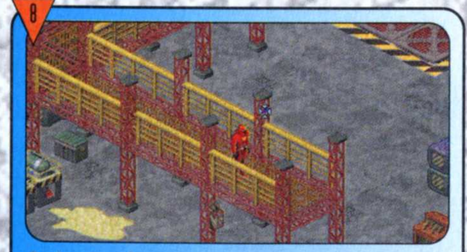
5. Faites monter l'ascenseur avec l'interrupteur et utilisez le terminal pour stopper le laser qui bloque l'accès à l'ascenseur.

6. Détruisez tous les barils et autres caisses pour révéler un interrupteur qui ouvrira un couloir.

7. Faites apparaître un pont grâce à cet interrupteur, pour aller prendre les objets dans le coffre.



MISSION 4



Ce bouton fera venir le flotteur. Montez sur le flotteur et tirez sur le bouton pour être transporté sur l'autre plate-forme.



Sautez au-dessus de cette plaque pour ne pas activer les lasers. Si vous avez actionné par hasard les lasers, détruisez-les.



Tirez sur ce panneau pour faire apparaître le pont.



N'activez pas cet interrupteur : c'est la mort assurée !

Lieu : la station de contrôle

Objectif : sabotage de la station

MISSION 4



Cette console coupe les lasers d'en dessous.



Le code fourni par ce terminal permettra d'ouvrir la porte blindée.



Ce terminal vous révélera le code pour activer le pont.

Les consoles permettent d'activer les ascenseurs et d'ouvrir la barrière de l'autre côté du pont.



MISSION 4

SORTIE

16

Pour stopper ce laser, agenouillez-vous et tirez à travers les lasers sur les barils du fond puis sur le bouton mural.

17

Utilisez ces terminaux pour couper le champ de force du poste SORC et prendre connaissance du code.

18

Il faut détruire l'ordinateur du SORC en posant la charge explosive, puis prendre le téléporteur.

19

Éliminez le Thermatron puis foncez vers le téléporteur pour finir cette mission.



1 — Attention au détecteur : il donnera l'alerte et des forces spéciales s'occuperont de vous...

2 — Utilisez cette console pour faire descendre le mur Nord-Est.

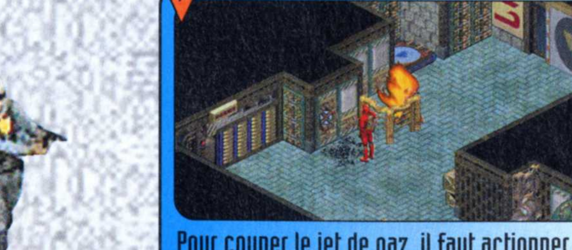
3 — Tuez les gardes et fouillez-les pour prendre une clef verte, entre autres.

4 — Tirez sur ce panneau pour arrêter le champ de force et pouvoir prendre une clef verte.

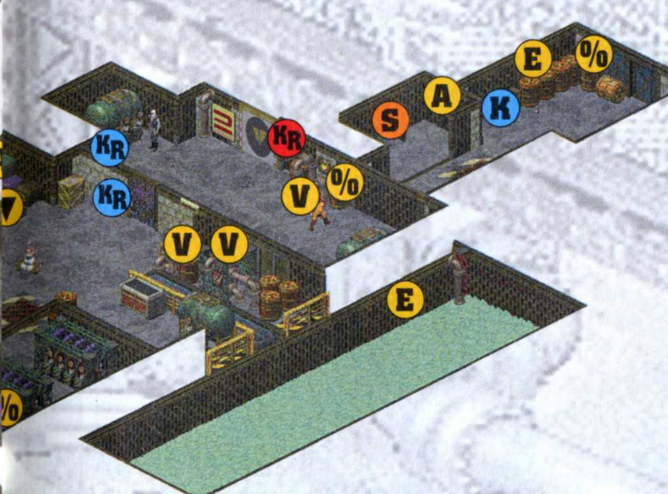
5 — Mettez-vous sur la plaque cachée pour ouvrir la petite salle au Nord-Est. L'interrupteur présent à l'intérieur coupera le champ de force. Allez prendre ensuite l'ascenseur le plus au Nord-Est, puis revenez pour allez en 6.



Faites sauter les barils pour passer.



Pour couper le jet de gaz, il faut actionner l'interrupteur qui fera apparaître une valve dissimulée.





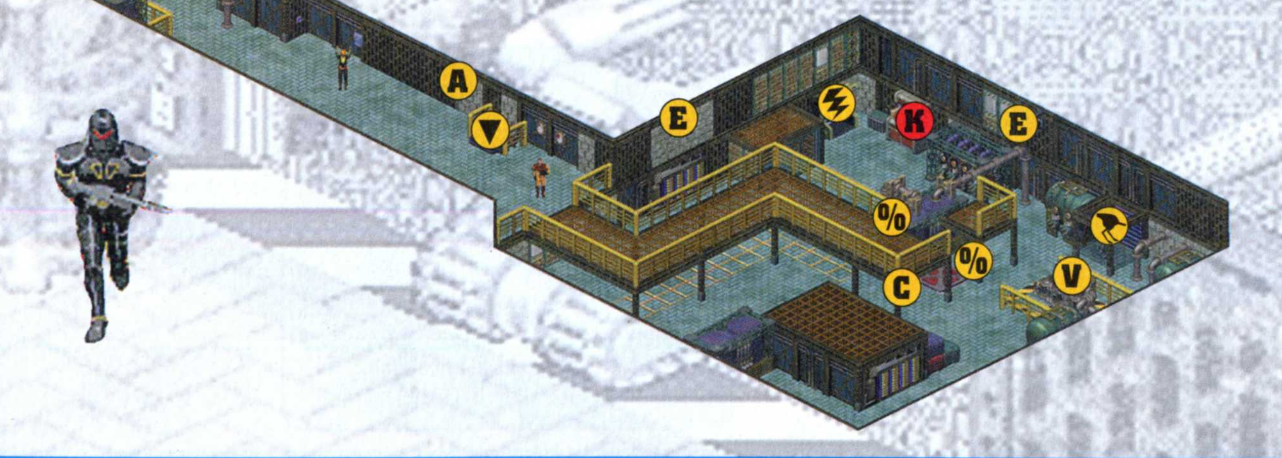
Ce ventilateur doit être détruit pour avancer.



Cet interrupteur caché permettra de couper les dalles énergétiques.



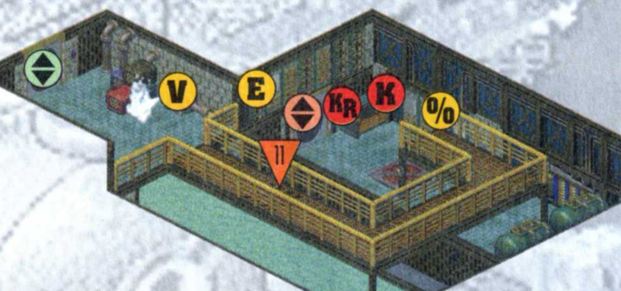
Faites attention : des forces spéciales vous attendent !



MISSION 5

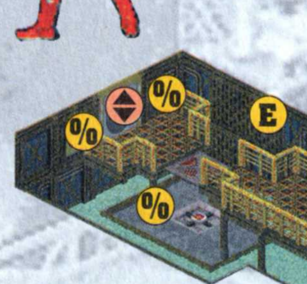

Sautez au-dessus des parties endommagées de la plate-forme pour ne pas tomber.





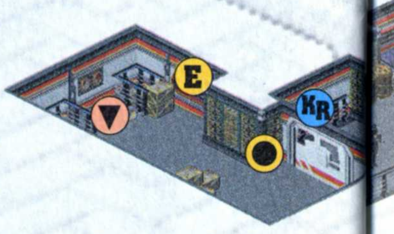

En prenant la clef jaune, vous serez attaqué par un Thermatron.


Cette caméra activera le Thermatron.




Le rebelle que vous rencontrerez vous donnera une clef.


Tirez dans le bouton clignotant pour accéder à la petite pièce : la console qui s'y trouve vous révélera le téléporteur de retour lorsque la mission sera terminée.





Prenez les plans de la puce Cypher sur l'ordinateur de MELF.

Faites le ménage à coups de flingue jusqu'au téléporteur.

MISSION 6

Lieu : le complexe gouvernemental

Objectif : enlever le sénateur Everett Snell



1 — Bloquez les lasers avec ces consoles, puis allez à la porte.

2 — Avec ce terminal, vous obtiendrez les coordonnées du tribunal : tapez-les sur le digicode mural, puis allez sur le téléporteur.

3 — Tirez sur ce miroir : il réfléchira vos tirs sur les boutons du fond pour révéler une salle secrète.

MISSION 6



Ce téléporteur vous amène au niveau deux.

Avec ce terminal, vous obtiendrez les coordonnées de la division Bureautique. Rentrez les coordonnées sur le digicode puis montez sur le téléporteur.

Récupérez les nouvelles coordonnées du tribunal sur le terminal, puis tapez-les sur le digicode et allez sur le téléporteur.

Utilisez ce terminal pour obtenir les coordonnées définitives du tribunal.

Entrez les dernières coordonnées obtenues sur le digicode, puis placez-vous sur le téléporteur.

MISSION 6



9 — Le code obtenu sur ce terminal vous permettra de rentrer dans le bureau au bout du couloir.





10 — Courez derrière les dalles énergétiques pour passer en sûreté ce couloir.

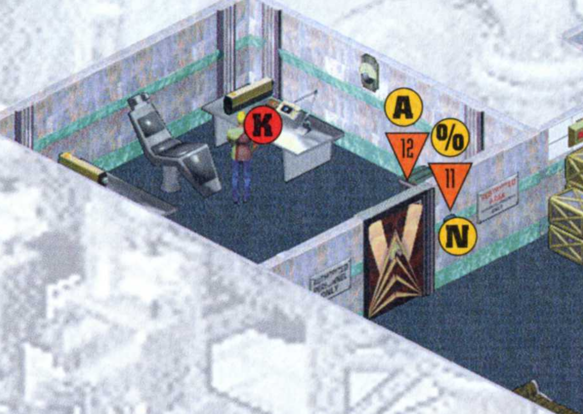


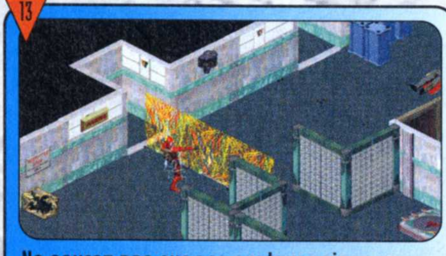
11 — Rentrez le code pour accéder à cette pièce.



12 — Prenez tous les objets à l'intérieur du coffre.







13 — Ne courez pas sur ces capteurs sinon un champ électrique sera activé.



MISSION 6



16
SORTIE
15
14
10
C
A
9
D
14
Soignez-vous dans cette cellule de régénération avant d'aller plus loin.
15
Le sénateur se tient ici.
16
Prenez ce téléporteur pour retourner à la base.

MISSION 7



1
Faites sauter ce réservoir pour révéler un interrupteur : en l'activant, vous ferez apparaître une pièce secrète dans la salle de départ. Entrez-y pour couper les dalles énergétiques avec l'interrupteur qui s'y trouve.
2
Fermez cette valve pour stopper le jet de gaz dans la pièce suivante.
3
Après avoir fait sauter les barils, vous pourrez activer le panneau de contrôle pour couper les lasers qui empêchent d'accéder au téléporteur (voir la double-page suivante pour la suite).
DEBUT
SORTIE



MISSION 7



15 — Regardez bien le sol (on y voit de légères marques) pour éviter de marcher sur les plaques énergétiques.



16 — Sautez plusieurs fois pour ne pas tomber dans les bassins. Attention : on vous attend à l'arrivée. Prenez la clef.



17 — Détruisez ce ventilateur puis marchez sur la plate-forme en faisant attention aux sections abîmées.

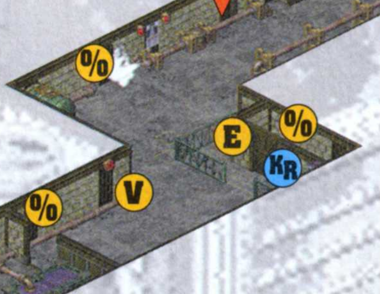


Lieu : le stock de gaz

Objectif : détruire le stock









18 — Détruisez ces générateurs puis prenez les deux clefs. Pour passer le fossé, il faut activer un pont en tirant sur le bouton clignotant au début du couloir.



19 — Envoyez une mine-araignée sur le bouton clignotant pour couper les lasers.

21 — Prenez le contrôle du Vétron avant de descendre placer la charge explosive. Courez ensuite vers le téléporteur du début de la mission (ne prenez pas l'ascenseur mais la porte).



20 — Ce terminal révélera le code du EEOD.

MISSION 7


Pour passer, il faut que les trois interrupteurs soient en position basse, puis il faut se mettre à genoux et tirer sur le panneau clignotant afin de couper le dernier laser. Ouvrez aussi la porte grâce à l'interrupteur placé juste à côté.


En vous approchant de cette porte, des troupes spéciales vous attaqueront par surprise !


Faites exploser ce ventilateur, puis allez prendre la clef verte.



Actionnez ce levier puis l'interrupteur nouvellement apparu, pour couper les lasers (l'autre levier est un piège !).




Détruisez ces barils pour atteindre l'interrupteur : il désactivera une partie des lasers au pied de l'escalier. Avec l'autre interrupteur, vous couperez entièrement les lasers.


Agenouillez-vous ici et tirez sur le bouton clignotant au bout du couloir pour désactiver les dalles énergétiques.


Après avoir activé le pont avec la console, tirez sur les deux ventilateurs avant de traverser.



Pour accéder à une salle secrète, allez au bout du pont et retournez-vous en étant toujours sur le pont. Utilisez la console pour rétracter le pont magnétique et courez pour atteindre le début du pont mais arrêtez-vous avant : quand le pont disparaîtra, vous tomberez sur un téléporteur invisible (cette manœuvre difficile est facultative).

Ramassez tous les objets de la salle secrète avant de prendre le téléporteur.

Ce terminal permettra de diriger le Vétron : vous dégagerez ainsi l'accès à la clef bleue.

Ce terminal permet de sortir de cette pièce. Prenez la clef en montant sur le tapis roulant avec l'ascenseur et en sautant sur la petite plate-forme. Allez au téléporteur au Sud-Est (voir double page précédente ensuite).

MISSION 8

Lieu : prison de haute sécurité

Objectif : libération d'un prisonnier



1 — Détruisez ce générateur pour couper les dalles énergétiques.

2 — Si le Vétron apparaît, utilisez ce terminal pour le contrôler et éliminer vos adversaires.

3 — Ce terminal permet l'accès au téléporteur du niveau 1.

4 — Détruisez ce générateur qui alimente les dalles énergétiques.



Ces trois terminaux permettront de désactiver les lasers qui empêchent le passage.

Si vous passez devant le détecteur sans le détruire, il activera des lasers qu'il faudra couper en tirant sur ce bouton clignotant.

Prenez ce téléporteur (voir double-page suivante).

Ce téléporteur vous amène au niveau 2. L'autre téléporteur vous fera traverser la section d'entraînement (facultatif).

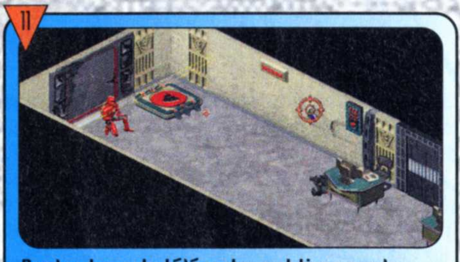
MISSION 8



Placez ici une mine-araignée et dirigez-la vers les gardes.
Ce terminal coupera le champ de force qui entoure l'autre téléporteur au niveau 1. Revenez au téléporteur pour retourner à ce niveau.



MISSION 8



Roulez hors du téléporteur et tirez sur le laser.



Ce terminal vous permettra d'accéder à la petite salle du téléporteur.





Quand vous pénétrerez dans cette pièce, un gaz se répandra : dirigez-vous rapidement sur les deux plaques afin de révéler un panneau de contrôle. Activez le panneau puis répétez la manœuvre une seconde fois pour ouvrir les portes. Allez ensuite libérer le prisonnier.



Faites sauter ces générateurs avec une mine-araignée pour arrêter les dalles énergétiques.

Suite et fin des aventures du Silencer le mois prochain...

Bad Mojo *Un vrai capharnaüm*

DANS LA FAMILLE «JEUX ORIGINAUX», JE DEMANDE LE FILS. J'AI ! C'EST BAD MOJO, ET MEME S'IL NE BRILLE NI PAR SA TECHNIQUE NI PAR SA DIFFICULTÉ, C'EST DU JAMAIS VU ! ON Y INCARNE UN CAFARD, COMME VOUS LE SAVEZ SANS DOUTE, ET C'EST UN VÉRITABLE PLAISIR D'Y JOUER.





EN RÉSUMÉ

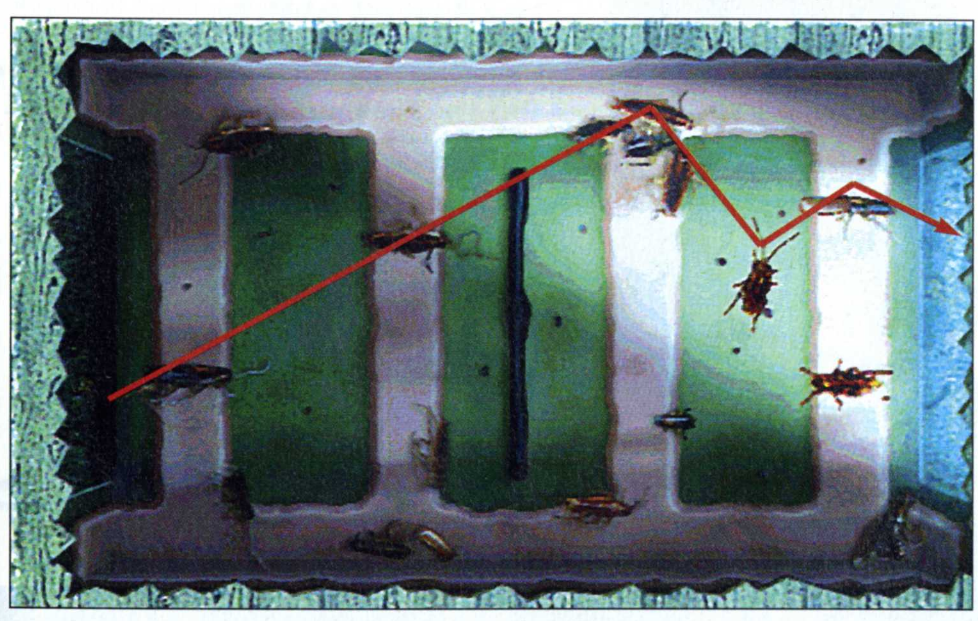
Vous êtes un scientifique qui a pris conscience de sa condition de mec moche et aigri et qui n'a plus qu'un but : se faire dorer la pilule au Mexique. Il a une valise pleine de biffetons et on se doute bien que ce n'est pas pour distribuer son argent au Chiapas - état honteusement pillé par le gouvernement mexicain. Viva la revolucion ! Ya, basta ! Alors que les valises de l'homme que vous incarnez sont prêtes, il regarde un médaillon. Ce dernier commence à émettre des étincelles, le héros tombe et se métamorphose en cafard. Le jeu débute. Vous évoluerez dans une grande maison, à l'intérieur des différentes pièces : la cuisine, la salle de bains, les chambres... Les scénaristes ont pris un malin plaisir à rendre l'ensemble du jeu vraiment crade. Promenez-vous un peu dans la cuisine ! À côté du poisson fraîchement découpé, ses entrailles et un cendrier plein. Sur les plaques de gaz, des marmites contenant on ne sait quelles mixtures...

À l'écran, c'est extrêmement beau ; nous aurions bien aimé faire des montages des décors traversés par le cafard mais ce n'est pas possible ! Eh non ! Je m'en vais de ce pas vous expliquer pourquoi : les décors ne sont pas constitués de grands plans morcelés en X parties, mais d'une succession d'images sur lesquelles on déplace son animal de compagnie et c'est tout. Pourquoi ? Le jeu fonctionne en 256 couleurs et un décor global aurait dépassé cette limite. Chaque image possède donc sa propre palette de couleurs, laquelle n'a rien à voir avec celle de l'image précédente. Il ne reste plus qu'à insérer les animations du cafard et le tour est joué. Ceci dit, on se prend au jeu et ce n'est pas vraiment un problème. C'est plutôt un avantage car le graphisme est excellent, et même les cartes n'affichant que 256 couleurs pourront profiter de ce jeu. Par contre, les vidéos sont affreuses, les voix françaises catastrophiques et pleines d'incohérences : dans l'une des fins du jeu, vous vous retrouvez en prison. Là, on apprend que le héros a pris «vingt-cinq ans à perpétuité» ! La séquence de démarrage est, elle aussi, très énervante, notamment quand les deux héros s'appellent «ma poule» à longueur de dialogues. Ça a même énervé le maquettiste, pourtant d'un calme olympien grâce à des journées de travail pleines de calme et de méditation. Malgré cette technique toute conne, le jeu est fabuleux bien qu'un peu court à mon goût. Les actions que l'on fait effectuer au dictyoptère sont géniales. Vous plongerez un médicament dans une canette de bière, mettrez le feu au bar de votre propriétaire, tuerez une araignée et un rat. Vous utiliserez un fax et volerez à dos de papillon. Bad Mojo est un soft extrêmement novateur.

Editeur : Acclaim	
Textes et voix : français	
Sortie : Mai	
Config. mini : 486 SX 66, 8 Mo Ram, Windos, CD 2x	
Note : ★★★★☆	

Au début, vous êtes à la croisée de plusieurs chemins mais vous n'avez la possibilité d'en emprunter qu'un seul, alors avancez ! Allez en haut jusqu'à ce que vous trouviez une boîte d'allumettes. Partez vers la gauche, un petit chemin s'offre à vous à l'endroit précis où il n'y a pas d'huile. Montez (séquence vidéo) et dirigez-vous vers la droite en longeant le tuyau. De l'autre côté de la chaudière, descendez. Avancez vers le haut jusqu'à ce que vous rencontriez un rat crevé.

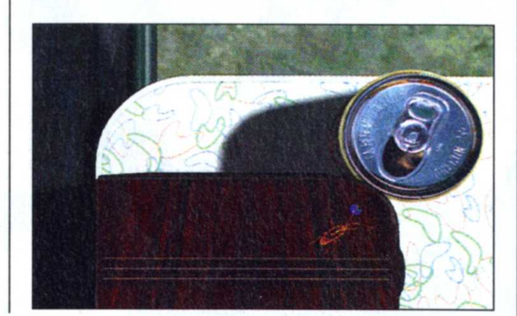
Passez sur son pelage en évitant sa gueule et allez vers le haut puis à droite. Une araignée vous fait face. En prenant garde à ne pas mettre les pieds dans les pièges à insectes, tournez le bout rouge de la clope vers l'arachnide. Bête comme pas deux, il se précipitera dessus. Descendez, passez sur le squelette de la souris et poursuivez votre périple vers le bas. Entrez dans le Cockroach Corral. Évitez à tout prix de marcher sur les zones blanches de cet endroit. Pour progresser tout de même, marchez sur les insectes déjà morts, comme indiqué sur l'image ci-dessous. Déplacez la larve à proximité de l'insecte qui bouge encore devant l'espèce de termite piégée au-dessus du survivant.



Sortez et grimpez jusqu'en haut par le pied de table. Une fois à côté de la peinture, montez aussi les écrans jusqu'au bout de l'établi. Allez à droite : à un moment, vous enclencherez un aspirateur. Pas un pas de plus dans cette direction ! B, G, G, G (rebord de table), G, B (pied de table), D. Marchez alors sur le câble électrique afin de provoquer le court-circuit qui éteindra l'aspi'. Allez sans crainte derrière cet engin et montez sur le tuyau. Passez à proximité de la poubelle et montez sur le «truc» qui en sort ; avancez. B, B, D («truc» du bas), H, D, H, H. Vous arrivez à ce moment sur un établi de peinture. B, montez sur le pinceau et entrez dans la fissure de la table. Vous êtes donc la tête en bas.

«Électricafard»

B et allez dans l'autre fissure de l'établi. B, D. Grimpez sur la barre de fer et continuez votre chemin. Ne vous occupez pas du premier compteur (le machin sphérique), dirigez-vous sur le deuxième : il y a des aiguilles. Le cadran de gauche reste sur le 7, on s'en fout. En revanche, chacun des fusibles correspond à un cadran. Il faut que vous passiez sur chaque fusible de manière à ce que les cadrans composent le numéro 7 658. À chaque fois que vous passez sur un fusible, cela augmente d'un numéro le cadran qui lui correspond. C'est extrêmement facile et une fois le fusible de gauche explosé, vous aurez réussi. Faites quand même attention aux toiles d'araignée. Descendez par le balai. G, G, G, vous arrivez au pied du lit. Montez par le côté droit. Vous êtes sur la barre supérieure du lit. D, D, D, D, D. Montez sur le "machin" blanc. H, H, H. Vous voilà devant un poste de radio. Contournez-le et investissez ses circuits (par l'arrière). Hissez-vous sur



l'élément argenté, une étincelle se produira. Sortez et montez sur le poste. Donnez un «coup» à l'arrière de la boîte et poussez la petite pilule bleue dans la canette de bière, comme sur la photo.

Redescendez et faites un tour sur la table. Vous verrez un bouquin «Vice Squad». Marchez dessus et H, H, H. Descendez la pile de journaux. H, D, B, B, B, B, B, B, B, B, B, B, D, H. Allez sur la boîte à cigares : vous verrez une séquence vidéo et retournez vers le bas pour passer par la prise de courant.

La salle de bains

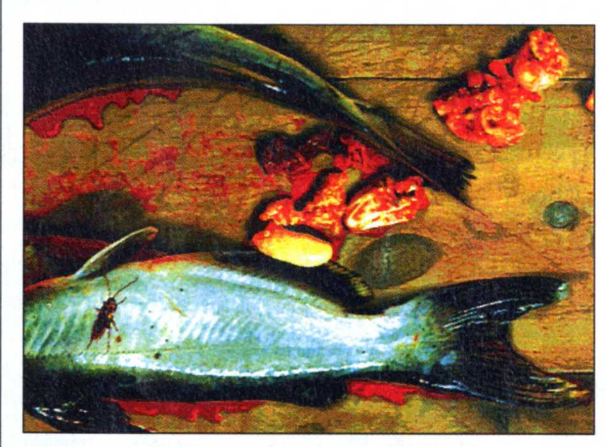


Passez dans le petit trou et actionnez le levier. Vous êtes dans un essuie-mains ! Puis, descendez par le tissu libéré. G, B, B. Allez juste en bas du trou à rat.

H, H, H, H, G. Entrez par la fissure, là où le verre est cassé. H, H, entrez dans la fente destinée à placer les rasoirs usagés. Descendez et poussez la vis sur l'amas de lames de rasoir. Vous entendrez «Kiiii ! Kiiiii !» Le rat se sera tout pris sur la gueule. Revenez sur vos pas jusqu'au trou du rongeur et entrez. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre deux fois à gauche pour changer d'air.

La cuisine

Longez les tuyaux de manière à suivre cet itinéraire : G, B, B, D, H, B, G, B. B (en évitant de repasser par la grille, évidemment), B, B, B, B, B. Ouf, les pattes sur terre ! Tournez à gauche jusqu'au mur. Descendez d'un écran et montez sur le balai, côté éponge. Grimpez sur le meuble grâce à cette passerelle.



Dirigez-vous vers la droite, jusqu'aux gamelles ; un couteau vous offrira un pont solide. Ensuite : H, D, B, B. Poussez la capsule dans la sauce. B, puis allez dans le petit trou. H, puis poussez le loquet d'où on peut voir la petite flamme. Sortez. B, G, montez sur la poignée et B, B et H (entre les deux premières coulées de sauce). Remontez jusqu'à ce que l'insecte se juche sur votre dos. Revenez aux plaques de gaz.



Remarque

La solution que nous vous proposons ici est la méthode la plus radicale pour terminer le jeu. En la suivant au pied de la lettre, vous manquerez certainement quelques petites choses qui font de Bad Mojo un grand jeu. Je l'ai terminé ; je peux vous assurer que le plus fun du jeu n'est pas de gagner mais de visiter les pièces, crades à souhait sur les huit cents écrans qui le composent.

Conseils de lecture

Certains passages étant particulièrement lourds à décrire en termes de déplacements, voici quelques abréviations qui vont me simplifier le travail : G : allez vers la gauche ; D : allez vers la droite ; H : allez vers le haut ; B : allez vers le bas. Capito ?

Bad Mojo


Ah, c'est ici qu'ils ont fait la pub pour le dernier M. Proporc !

Pour vous sortir de ce mauvais pas (la route est coupée par une tache de sauce) et revenir en arrière, vous n'avez qu'à passer par la plaque éteinte à côté de la capsule de bière et contourner toutes les plaques.

Allez vers l'évier, à gauche des poissons. Ne vous précipitez pas tout de suite dans le trou de l'évier ; montez d'abord sur le couteau et poursuivez jusqu'au bout. Descendez de l'objet par cette extrémité et descendez maintenant dans le trou.

Le bar

B, B, B, B. Vous voici maintenant sur le bar. Allez vers la droite jusqu'à ce que vous trouviez une batte de baseball. Marchez dessus. B, D, D, D, grimpez dans la cacahuète, D. Poussez l'aiguille de recettes des cocktails jusqu'à «Bad Mojo». Vous ne pouvez pas vous tromper, c'est le dernier. Repassez par la batte et montez sur les bouteilles suivantes, dans cet ordre : grenadine, curaçao, brandy et vodka. À chaque fois que vous arrivez au sommet d'une des boutanches, une séquence vidéo est jouée dans les différents liquides.

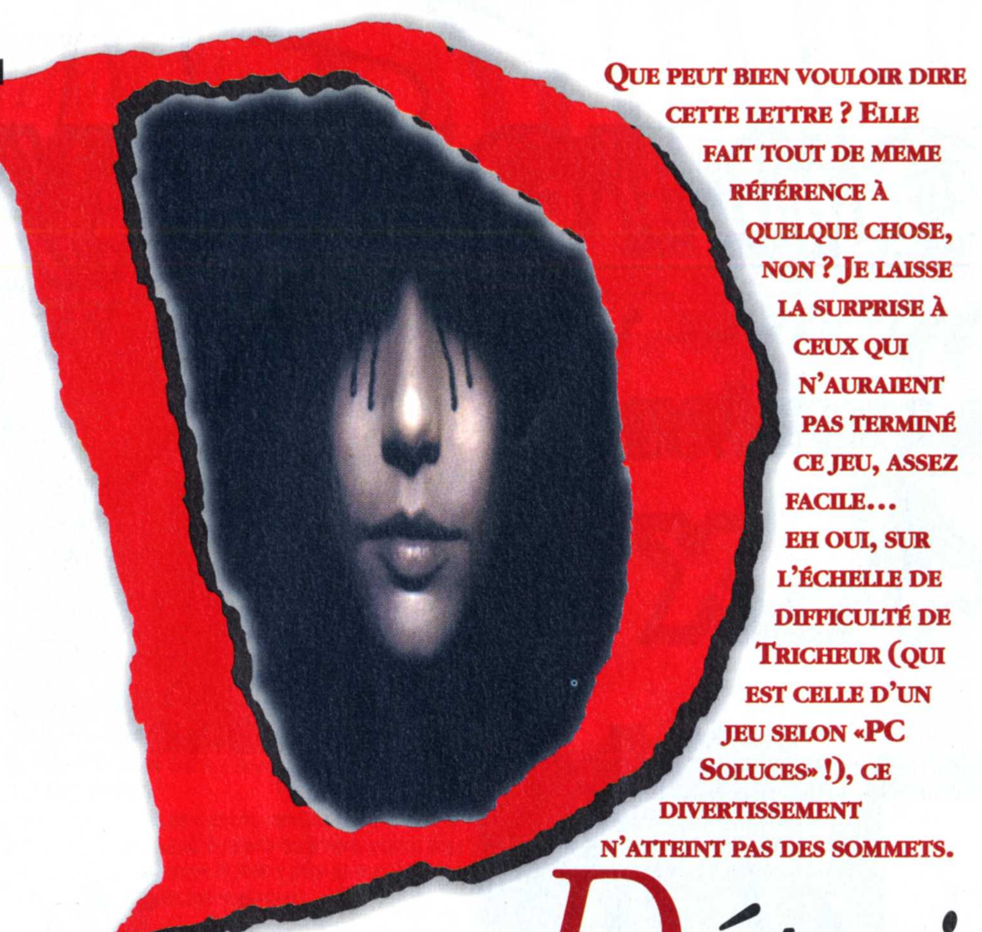


Votre piaule

H, H, B, montez sur le rebord de la desserte en haut de l'écran pour actionner le ventilo qui fera s'envoler des feuilles de papier. Descendez et dirigez-vous vers le téléphone-fax. Appuyez sur le bouton «COPY». Placez-vous sur la sortie des fax et descendez jusqu'à vous positionner au-dessus du journal portant le titre suivant : «Three south beach bars raided». Allez dessus et B. Disposez le mégot dans la même position que sur la photo et mettez-vous pendant un instant sur le bouton «POWER» de la télécommande.



B, montez sur le papillon. G, G, placez vous sur le cordon électrique et descendez jusqu'à l'interrupteur. Faites un tour de repérage de l'endroit car vous devrez y retourner à la fin. Montez par le pied de la table. Une fois en haut : D, D, D, D, H, H, G, H. Entrez dans la grille. Une fois au centre du croisement des tuyauteries, tournez à droite une fois et avancez. Vous vous retrouverez dans la salle de bain. H, H, H, G. Montez le long de la pissotière et faites tomber le mégot par terre. À partir de maintenant, il faut aller très vite car le temps vous est compté. Descendez et tournez le clopiot afin qu'il brûle le papier. Revenez dans votre chambre (à l'intersection, c'est tout droit) par le trajet que vous connaissez maintenant (desserte, fax, papier, papillon, pied de table gauche), allez sur le médaillon à l'origine de cette aventure. Et c'est fini… Vous, je ne sais pas mais l'acteur principal, je lui trouve un look cafardeux. ■



QUE PEUT BIEN VOULOIR DIRE CETTE LETTRE ? ELLE FAIT TOUT DE MEME RÉFÉRENCE À QUELQUE CHOSE, NON ? JE LAISSE LA SURPRISE À CEUX QUI N'AURAIENT PAS TERMINÉ CE JEU, ASSEZ FACILE... EH OUI, SUR L'ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ DE TRICHEUR (QUI EST CELLE D'UN JEU SELON «PC SOLUCES» !), CE DIVERTISSEMENT N'ATTEINT PAS DES SOMMETS.

Déprimant !

EN RÉSUMÉ

Editeur : Acclaim	
Textes et voix : français	
Sortie : avril 96	
Config. mini : 486 DX2 66, 4 Mo Ram, CD 2X	
Note : ★★☆☆☆	

Vous êtes Laura, une charmante jeune fille de bonne famille. Bonne famille ? Rien n'est moins sûr car son gentil papa, médecin de sa profession, vient de péter sérieusement les plombs. Il a descendu une bonne moitié des patients de son hôpital et pris le reste en otages. Dès qu'elle apprend la nouvelle, sa fille fait le voyage entre Los Angeles et San Francisco pour voir de quoi il retourne. À peine est-elle entrée dans l'hôpital qu'une forme étrange se dessine devant ses yeux ébahis et voilà notre brave fille téléportée dans la maison de son enfance. Étonnant, non ? En cours de partie, elle apprendra des choses extraordinaires sur son géniteur, son grand secret et sa soif de sang.

Si le scénario ne brille pas par son originalité ni par sa profondeur, en revanche, on appréciera la finesse des scènes en 3D. Remarquez, ça tombe bien, parce qu'il n'y a que ça. Vos déplacements sont générés par des pressions sur le pavé fléché et les actions par la barre espace. Ces déplacements ne sont pas toujours très logiques ; imaginez que vous êtes en face d'une porte et que vous voulez la franchir... Vous appuyez tout naturellement sur la flèche du haut. Eh bien, vous partez vers la droite ou vers la gauche selon la séquence prédéfinie. Parfois, les déplacements sont déconcertants. Le nec plus ultra du jeu reste quand même l'expressivité de l'héroïne. Sa stupéfaction la rend... humaine, on a l'impression qu'elle existe. Enfin, pas tout le temps : sa placidité est à certains moments déroutante (c'est heureusement assez rare). Elle devra résoudre quelques énigmes, combattre un chevalier en esquivant ses coups, ouvrir une porte à coups d'épée, découvrir par quel personnage mythique du cinéma fantastique son père est hanté. Va-t-elle se débarrasser de la malédiction du noble personnage qui en a pris possession ? Devinez...

Rez de chaussée

Remise
Prison
Salle à manger
Vers le 1er étage
Entrée

1er étage



Solution :

Dans la salle à manger, examinez l'assiette et actionnez-la, elle se remplira de sang. Montez les escaliers et dirigez-vous vers la commode dont les tiroirs sont ornés de chiffres romains. Dans le tiroir I, vous découvrirez un scarabée. S'il ne s'y trouve pas, vous le dénicherez devant la porte d'entrée de la maison. Vous devrez aller le chercher par la suite. Dans cette même pièce du premier étage, examinez la cheminée et prenez la clé. Ouvrez de nouveau le tiroir I et prenez la feuille blanche. Redescendez et déposez ce papier dans l'assiette sur la table de la salle à manger. Vous obtiendrez un indice important. Remontez à l'étage et dirigez-vous encore vers la commode. Ouvrez le tiroir IV, puis le II. Vous prendrez ainsi un bien bel outil. Allez dans la remise et utilisez l'objet que vous venez de trouver pour ouvrir le passage.



Descendez par le passage que vous venez ainsi de créer. En bas, la porte est fermée... Ouvrez la porte de la prison grâce à la clé dégotée dans la cheminée et entrez dans la pièce adjacente à la salle de torture.



Placez-vous en face du boîtier fixé au mur.

78 tours et puis s'en vont...

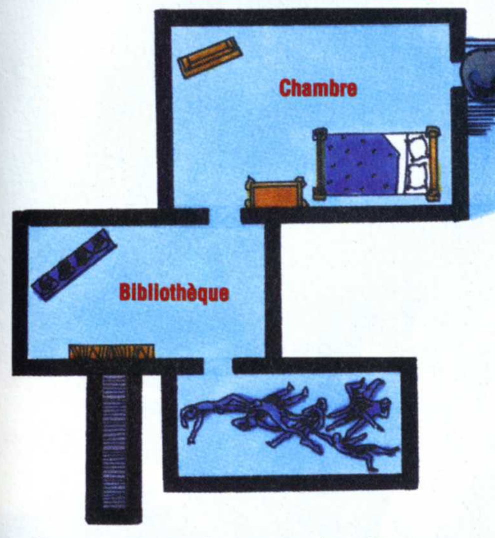
Ouvrez le boîtier. Le but est d'afficher le nombre 78 à la place de 00. Y parvenir du premier coup est assez difficile. Vous devez déplacer d'abord le chiffre de gauche et il faut obligatoirement le placer sur un 7. Ça, ça ne devrait pas poser de problème. Ensuite, il faut caler la roue de droite sur le chiffre 1 lorsqu'elle est en mouvement. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'une fois arrêtée, elle «remontera» du nombre correspondant à la roue de gauche. Dans l'exemple qui nous concerne, il faut obtenir 71 pour ajouter 7 (chiffre de gauche) au total, ce qui nous donne 78, nombre correspondant à celui de la porte que vous avez vue en bas. Une fois ceci réalisé, vous pourrez ouvrir le boîtier et prendre la bague qui se trouve sur le corps du défunt.



Revenez à la porte qui se trouve derrière la remise et utilisez la bague dessus.



Vers la Tour pivotante



Vous vous retrouvez dans une chambre. Dirigez-vous vers le meuble de droite, vous trouverez peut-être le deuxième scarabée. Dans le cas inverse, il est plus loin. Allez regarder le portrait de la petite fille, au-dessus de la cheminée et actionnez-le. Vous verrez alors une déformation. Notez bien la position des différents animaux ou regardez la capture d'écran !



Dirigez-vous à gauche de la porte et tournez le jouet d'enfant dans la position indiquée sur le tableau. La porte sera maintenant ouverte. Entrez et allez vers les bustes. Si vous n'avez pas précédemment trouvé le scarabée sur le bureau, il sera à cet endroit. Franchissez ensuite la porte qui mène aux cadavres (voir plan) et examinez-les : vous trouverez une clé. Retournez ensuite dans la chambre et utilisez cette clé sur le secrétaire ; là, vous récupérerez un livre. Placez-le dans la bibliothèque, un passage secret s'ouvrira. Pénétrez-y.



La roue que vous dénichez au milieu de la salle vous permet de lui donner une orientation différente. Lorsque vous arrivez, vous êtes à douze heures. À chaque tour de manivelle, déplacez-vous d'une heure. Tournez trois fois la manivelle pour vous retrouver à trois heures, retournez-vous et avancez près du bassin. Appuyez sur espace. Revenez sur vos pas et tournez deux fois la roue. Une fois de plus, retournez-vous. Une fois à l'extérieur, examinez la serrure de la tour, les deux statues en plan rapproché et la fontaine. Dans cette dernière, vous trouverez peut-être un scarabée. Sinon, vous le découvrirez dans la fosse, près des armures. Retournez dans la tour, à six heures. Cette fois-ci, vous n'aurez donc à tourner la roue qu'une seule fois. Comme d'hab', retournez-vous et avancez. Frappez du poing contre le vitrail et revenez sur vos pas. Allez à dix heures (quatre tours de roue). Avancez vers le fond du couloir et préparez-vous à affronter le chevalier.



Pour esquiver ses coups, quand les flèches rouges apparaissent, appuyez successivement sur les flèches : gauche, droite, gauche puis sur la touche espace. Attention, il faut être très rapide : pressez les touches dès que les indications apparaissent en bas de l'écran. Au fond de la fosse, vous pourrez récupérer un scarabée si ce n'est pas déjà fait. Revenez dans la pièce centrale et allez à cinq heures (sept tours de roue). Utilisez l'épée dans la porte de la tour et montez.



Les énigmes...

Utilisez la longue-vue puis la manette qui se trouve à gauche. Déplacez le levier sur les vagues, regardez dans la longue-vue (les étoiles sont bleu clair) puis déplacez de nouveau le levier sur la flèche ; vous n'avez plus qu'à regarder encore dans le télescope (les étoiles sont vertes). Descendez et dirigez-vous vers les statues en plan rapproché. Appuyez sur les boutons correspondant à la couleur vue dans le télescope : vert pour Sagitarius et bleu clair pour Aquarius. Revenez dans la tour et allez à trois heures (dix tours de roue ! Comptez bien !). Dans le bassin, le coffre flotte. Prenez-y le pistolet. Allez à six heures (trois déplacements) et utilisez le pisolet sur le vitrail, vous vous retrouverez dans un long couloir. Allez jusqu'au bout, vous y verrez un quatrième scarabée. Tournez-vous et avancez. À droite ou à gauche, vous apercevrez un passage secret derrière lequel se trouve la dernière énigme du jeu. Vous devrez placer la pastille rouge de manière que la roue de gauche coïncide avec le trou de la roue de droite. C'est extrêmement simple : chaque position de levier déplace la roue différemment après avoir appuyé sur le bouton rouge. Une fois l'énigme résolue, avancez et vous vous retrouverez en face de votre père qui vous racontera une histoire assez sordide.

Quand vous aurez la main, tirez lui une balle de revolver dans le caisson. Eh oui, c'est déjà fini... ■



Descent into Zinj

Congo

C'EST SUR DE LARGES ÉCRANS QUE LES JOUEURS PLEINS D'PASSION CONTEMPLAIENT UN JEU BIEN PUISSANT, SANS PENSER AU FILM TRES CON. C'EST AVEC GRAND INTÉRET QU'ILS LORGNAIENT MEME UN ATOUT PRÉCIS QUE, RIGOUREUSEMENT, JE DOIS MARQUER ICI : SON SCÉNARI-I-I-I-EU.



E N R É S U M É

Editeur : CIC
Textes et voix : anglais
Sortie : avril 96
Config. mini : 486 DX2 66, Windows, CD 2X
Note : ★★★☆☆

L'histoire de ce jeu reprend l'un des aspects les plus importants du film : vous travaillez dans une société de télécommunications parmi les plus influentes du monde. Votre PDG veut envoyer un nouveau satellite en orbite pour ses futures chaînes télévisées et de nouveaux trucs modernes. Seulement voilà... pour le bon fonctionnement du satellite, il faut un diamant, un très gros diamant, tellement gros qu'il en devient introuvable. Une légende africaine raconte pourtant qu'il existerait en pleine jungle une cité perdue depuis des siècles, regorgeant de diamants gros comme le poing. Bien qu'il ne s'agisse que d'une légende, il envoie au fin fond de l'Afrique une expédition qui se solde par un massacre. Vu le désastre, il aurait pu renoncer, d'autant que nul ne connaît la cause de cet échec. Au lieu de quoi il vous envoie là-bas avec un matériel des plus modernes pour récupérer un diamant et accessoirement comprendre ce qui s'est passé. Vous voilà donc parti avec tout votre barda pour ramener de la cité interdite les plus gros diamants du monde. Vous utiliserez la technologie la plus pointue : carte satellite, lunettes à infrarouges, traducteur d'inscriptions... Dans ce jeu, vous n'en prendrez pas plein la vue bien que le graphisme soit agréable et précis. Les déplacements s'opèrent de deux manières différentes : par plans fixes ou par animations. Ces dernières sont rapides et efficaces : imaginez-vous en pleine jungle vous recevant des branchages sur la tronche au cours de votre progression. On s'y croirait. Ajoutez à cela des bruitages frôlant la perfection (gazouillis d'oiseaux étranges, sifflements de serpents, grognements que l'on n'a pas l'habitude d'entendre à Paris...) et vous vous rendrez compte que Congo apporte un réalisme complètement étranger au film. Quant au jeu lui-même, il est passionnant car on y accomplit des actions dont on n'a pas trop l'habitude dans ce type de jeux. C'est d'autant plus paradoxal qu'il ressemble justement à d'autres jeux tels que Mission Critical par l'interface ou Amazon Queen par le lieu. Vous utiliserez un traducteur électronique pour comprendre les inscriptions gravées sur les murs. Vous vous servirez également de vos lunettes à infrarouge dans les pièces sombres, ce qui change de l'inévitable torche allumée avec un briquet que l'on doit remplir d'essence et/ou avec une pierre ! Une fois dans le temple, vous devrez non seulement réfléchir mais aussi agir promptement car les gros gorilles grouillent. Grrr !

En matière d'adaptation de films sur micro, je croyais avoir tout vu ! Je n'avais pas pensé à l'impensable. En effet, on a eu droit à des films pourris débouchant sur des jeux pourris. Logique. On a eu droit à de bons films engendrant des jeux moyens. Pour la première fois, des programmeurs ont accouché d'un bon jeu alors que Congo, le film, est pourri jusqu'à la moëlle. Les acteurs sont niais, les effets spéciaux très limités et on s'y emmerde. J'avais loué la cassette spécialement pour la solution et croyez-moi, c'est avec un grand a priori que j'ai attaqué cette soluce. Surprise ! Certains éléments du scénario ont été volontairement supprimés, les déplacements sont fluides, les bruitages agréables, bref, que du bon...

Gare aux go

SOLUTION :

G, A, G. Utilisez le couteau sur le caisson. Gasp ! Le couteau casse, encore du matériel de pacotille ! Prenez les objets qui se trouvent à l'intérieur du caisson. La documentation décrit parfaitement la fonction de chacun de ces objets. G, A. Mettez le radeau à l'eau et utilisez-le. Lors de cette folle «chevauchée», tournez à droite dès

LE FLEUVE

Fleuve
Caisson

que l'occasion s'en présentera. De retour sur la terre ferme, tournez à gauche. Prenez la fléchette sur le cadavre. D, mettez le canot à l'eau et utilisez-le. Lors de la traversée, tournez deux fois à gauche. Sur le plancher des vaches, prenez deux fois à gauche. A, D, saisissez la sarbacane, enduisez la fléchette du poison qui se trouve sur la pierre puis introduisez-la dans la sarbacane. D, A. Mettez le canot pneumatique à l'eau puis embarquez. Lors de cette troisième traversée, tournez à tribord (droite). Une fois à bon port, tournez à droite et recourez à la sarbacane chargée contre le serpent. A, prenez la statuette, D, D, A, G, A. Mettez votre embarcation à l'eau pour un dernier voyage fluvial au cours duquel vous tournerez deux fois à gauche. D, D, A, placez votre statuette sur le cercle de pierre ; traversez vite le pont. Vous venez d'arriver à Zinj, un monde cruel comme vous pourrez le constater juste après cet intertitre.

UN MONDE CRUEL

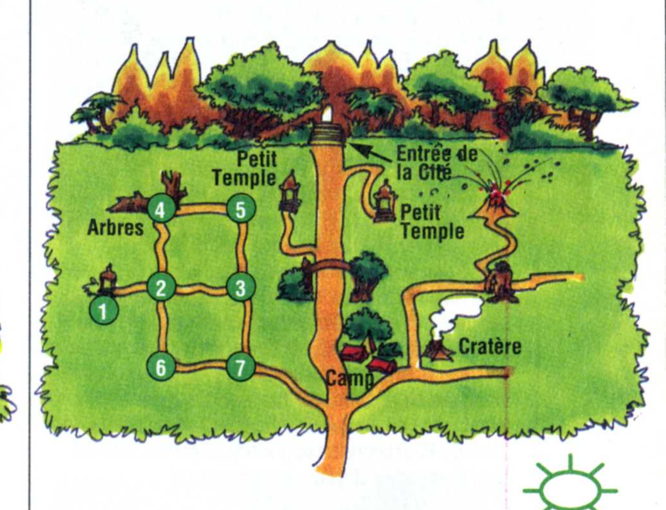
Je vous l'avais dit, c'est un monde cruel et vous l'avez constaté, même PENDANT l'intertitre ! Incroyable ! G, prenez la boule qui se trouve dans la cavité du mur. D, A, A, A, A, A, A, D, prenez la carte. D, A, A, A, G. Emparez-vous de la statuette qui se trouve de l'autre côté de la rivière ; malheureusement, elle vous échappe des mains. G, G, prenez la télécommande.

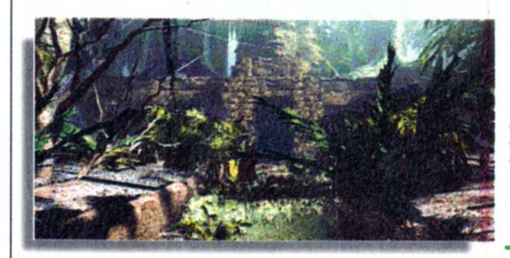
gorilles !

Protocole de compréhension

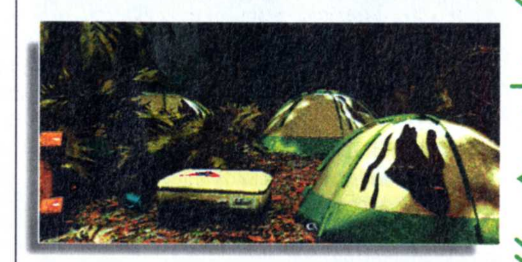
Vous commencez certainement à être rôdé aux conseils de lecture ; c'est pourquoi vous aurez désormais droit au protocole de compréhension. Ça fait classe, ça en jette. Alors, quand je marque A, c'est pour «Avancez», G pour «Tournez à Gauche» et naturellement D, pour «Tournez à Droite».

LA JUNGLE DE ZINJ





G, A, G. Tiens, ça fait Gag ! Rigolo, non ? Passons… prenez le crochet de la tente et la tasse. Insérez ensuite la carte dans la valise et examinez-la un peu. Prenez le circuit intégré et le magnétophone (oui, l'espèce de radar est un amplificateur-enregistreur).



Cliquez sur la Work Station - le bouton situé à l'extrême droite de l'interface. Utilisez le circuit intégré sur les circuits grillés situés juste au-dessous du symbole de la société, la Terre dans le cube. Sortez de ce menu et essayez d'ouvrir la mallette qui se trouve dans la valise. On vous demande une reconnaissance vocale. Revenez dans le Work Station. Cliquez sur le bouton «Communications» puis sur «Travicom». Appuyez sur le bouton «Audio Sampler», puis «Playback». Sortez de ce menu et prenez les deux chargeurs. Cliquez n'importe où sur l'écran une fois que le mot «Exit» sera apparu. D, A, D, A, A, G ; prenez la statuette que vous avez perdue tout à l'heure. G, A, A, G, A, A, A, G, A, D, A. Posez la statuette ou la tasse au centre du caillou et prenez la boule une fois que vous serez arrivé en bas. Reprenez l'objet que vous avez déposé précédemment pour remonter.



UNE TECHNOLOGIE MODERNE

D. Vous vous retrouvez en face d'un petit truc bizarre ; cliquez dessus, vous obtiendrez un capteur circulaire. D, A, G, A, G, A, D, A, D, A, G ; prenez ici les lunettes à infrarouges. G, placez la tasse sur le point central, comme précédemment. G, G et déposez la statuette dans la cavité du mur. G, G ; prenez la boule qui se trouve dans la ▶▶▶

Congo, Descent into Zinj

cachette au moment où celle-ci s'ouvrira. Reprenez votre tasse. A, G, poussez la petite colonne et prenez la corde. A, D, A, D. Là, normalement, vous entendrez un grognement répétitif. Utilisez l'antenne parabolique que vous possédez sur cet écran. Allez dans la Work Station et utilisez l'Audio Sampler et le Playback pour écouter si vous avez bien enregistré le grognement. D, A, A, A, A, A, D, A, A, D, A, A. Si vous examinez l'arbre de gauche, vous verrez qu'il laisse échapper de la sève. La sève de ce genre d'arbre colle très fort. Engluez donc le capteur circulaire que vous avez trouvé tout à l'heure. G, G, A, A, G, A, A, G, A, G. Posez le capteur collant sur Amy, la femelle gorille. Faites une sauvegarde. Le but de ce passage du jeu est de coincer l'animal dans les petites ruines, à gauche sur la carte 2, à l'endroit marqué 1. Pour y parvenir, il faut qu'elle soit sur la position 2, que vous soyez en 3 et que vous vous dirigiez vers elle. Seulement voilà, au début elle est soit en 4, soit en 6. Il faut donc l'effrayer en venant vers elle. Pour connaître sa position, allez dans la Work Station, la carte s'affiche automatiquement.



LA CHASSE AU GORILLE

L'animal est symbolisé par un point bleu et vous un point rouge. Une fois que vous aurez attrapé l'animal, il laissera sa boule. Prenez la. G, A, D, A, G, A, A, A, G.



Mettez votre canot pneumatique dans le petit cratère. A, D, A. Vous êtes face à un gorille ; allez dans la Work Station, utilisez l'Audio Sampler, faites un Playback et quittez cette interface ; le gorille est parti.



G, A, D, utilisez le crochet de la tente sur le petit cratère en ébullition afin de le tordre. D, A, G, A, D, prenez votre cinquième boule. D, A, A, G, D, A, D, A, A, A, G, G ; utilisez la corde sur le crochet de la tente que vous placerez dans la foulée sur le haut du mur. Montez grâce à votre corde et cliquez dans la cavité une première fois pour déclencher un mécanisme, une deuxième fois pour prendre la sixième et dernière boule. Redescendez. G, G, A, D, A, G. Chargez l'arme puis désactivez-la rapidement avec la télécommande. G, A, G, A, D, A, D, A, G. Répétez l'opération de tout à l'heure en armant la mitrailleuse et en la désactivant avec la télécommande. G, A, G, A, G, A, A. C'est le moment de bien placer les boules que vous avez trouvées. Référez-vous à la capture d'écran pour les placer dans le bon ordre. Avancez…

LA CITÉ PERDUE

Sortie
Enigme
Lave
Lave
Lave
Salle principale
Amy

A L'INTERIEUR

Après le départ d'Amy, avancez. Attention, il faut faire vite car les gorilles risquent de vous tomber dessus et ils ont les dents acérées. G, A, D, A, D, A, A, A, G, A, A, G, A, A, D, A. Vous voilà tranquille pour un petit moment. Avancez une fois de plus. G, A, G, A, G. Vous distinguez trois leviers sur le mur.



Là, je ne peux pas trop vous aider parce que ça change à chaque fois, mais l'idée consiste à tourner le levier de droite. Jouez donc avec les leviers de gauche et du milieu et à chaque tentative, essayez de tourner le levier de droite. Rassurez-vous quand même, il ne faut pas faire dix



tentatives : c'est souvent «gauche, milieu, droite» ou «milieu, gauche, droite». A, G, poussez le levier vers la gauche. G, A, A, D, A, G. Vous vous retrouvez comme tout à l'heure face à trois couloirs. Prenez celui de gauche. Pendant sa traversée, tournez à gauche chaque fois que vous pourrez changer de direction. Tournez à droite et prenez l'os. G, G, appuyez sur l'empreinte de la main, A, D, A ; déplacez le levier vers la droite. D, A, G, dirigez-vous une fois de plus dans le couloir de gauche.

Mais durant le voyage, cette fois-ci, tournez à droite. G, utilisez l'os que vous avez récupéré pour remplacer le levier cassé. G, G, mettez votre main dans l'empreinte et avancez. Les manœuvres suivantes sont à effectuer rapidement. Utilisez le gong, D, appuyez sur l'empreinte, A, G, G. Immédiatement après avoir vu le gorille rappliquer (j'ai bien dit immédiatement, on est d'accord ?), touchez l'empreinte. Récupérez la main du singe. G, G, A, G, A et prenez le sac. Sortez de cet écran (Exit). D, A, D, A, G, A, A, G. Poussez le levier vers la droite. G, A, A.

LE LANGAGE DES MAINS



Poussez le levier vers la gauche. D, A, G. Une fois de plus, empruntez le couloir de gauche, mais cette fois-ci, pendant le trajet, allez successivement à gauche, à droite et à gauche. G, G, prenez le laser et la dynamite, D, mettez la dynamite dans l'emplacement vide, vous tomberez juste après l'explosion et vous retrouverez dans un endroit que vous connaissez bien. G, G, prenez l'espèce de disque circulaire qui se trouve à terre. G, appuyez sur l'empreinte, A, G, G, appuyez sur l'empreinte, G, G, A, A, G, G. Allez dans le couloir de droite. Lors du déplacement, vous devrez tourner deux fois à droite. Suspendez le sac que vous avez trouvé au levier. Appuyez sur l'empreinte et avancez. G ; cliquez sur Amy. G, G ; si le gorille est parti, tirez sur le levier et avancez.



Tournez à gauche, vous verrez cette petite crétine de gorille qui vous fait des signes stupides. En fait, elle vous indique la porte qu'il vous faudra emprunter. Quand Amy passe sa main sur son front, cela signifie qu'il ne faut pas emprunter cette porte. Quand elle lève les deux mains, elle vous indique la bonne porte. On reconnaît le numéro de la porte au nombre de symboles brillants placés au-dessus de celle-ci. Une fois la première porte passée, Amy se retrouve toujours à votre gauche; vous devrez réitérer l'opération deux autres fois. Après avoir passé les trois portes, tournez-vous vers la gauche, prenez le briquet et les lunettes.

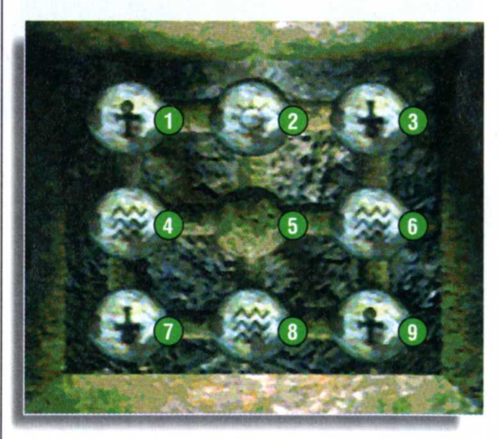
SPELEOLOGIE...

G, G, prenez le canot pneumatique. G, tirez le levier, A, D, A, appuyez sur l'empreinte, A, A, mettez le canot pneumatique dans l'eau, A. Mettez la pierre circulaire que vous avez trouvée sur la porte et avancez. Lorsque vous arriverez, vous entendrez le cri d'une chauve-souris. G, utilisez votre ampli-enregistreur sur la chauve-souris (il y en a deux, c'est celle de gauche qui est la bonne). Il faut l'enregistrer au moment où elle pousse son cri mais on ne parvient à la faire crier qu'en utilisant l'icône de la main sur elle. Jouez donc avec le bouton droit de votre souris pour alterner rapidement l'icone de la main et l'enregistreur. C'est une petite astuce comme ça en passant, gracieusement offerte par le Comité contre la crise de nerfs. A, D, utilisez le briquet sur le gaz, G, A puis mettez le canoë à la flotte. Montez dedans et tournez-vous à droite. Chatouillez la stalactite jusqu'à ce qu'elle casse. D, A, A, D. Placez le bout de stalactite (ou stalagmite, ça dépend du sens dans lequel vous tenez le morceau) sur le caillou coincé dans le mur. D, A, A. Utilisez la main du gorille que vous avez coupée sur la tablette qui se trouve devant vous. Et vous tomberez sur l'énigme qui m'a fait m'arracher les cheveux pendant toute la durée du numéro. Pour vous en sortir SIMPLEMENT, je vous ai concocté la formule magique.

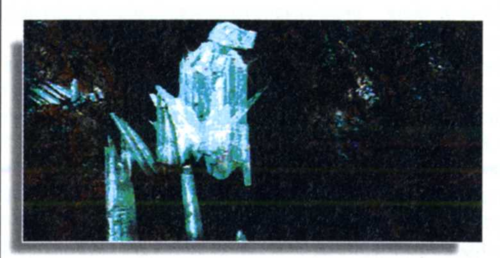
   

L'ENIGME

J'ai numéroté les neuf emplacements possibles des billes de 1 à 9, de gauche à droite et de haut en bas (voir l'image).



Vous n'avez qu'à cliquer sur les billes suivantes : 5 - 2 - 1 - 4 - 7 - 8 - 5 - 2 - 1 - 4 - 5 - 2 - 3 - 6 - 5 - 8 - 7 - 4 - 1 - 2 - 5 - 6 - 3 - 2 - 1 - 4 - 5 - 2 - 3 - 6. Vous n'avez plus à toucher à la ligne supérieure. 5 - 4 - 7 - 8 - 5 - 4 - 7 - 8 - 5. Ouf ! Un passage s'ouvrira devant vous si tout s'est bien passé et si je ne me suis pas trompé en recopiant mon post-it.



A, A, jouez le Playback que vous avez enregistré précédemment à partir de la chauve-souris. Vous avez récupéré ce satané diamant. D, A.



La séquence qui suit doit être effectuée rapidement : allez sur le rocher du milieu, sautez sur le troisième en partant de la gauche, puis sur celui situé à l'extrême droite et enfin sur la berge. D, A, mettez votre canoë à l'eau et utilisez-le. Pendant le trajet, vous devrez suivre cet itinéraire : G, G, D, G. Une fois débarqué : G, G, A.



Vous verrez alors des séquences vidéo et des anim' 3D.



Quand vous vous retrouverez en face de la valise, mettez le diamant au centre du cercle. Une fois l'objet examiné, reprenez le diamant et placez le caillou à la place.



L'appareil se refermera et vous aurez le diamant en votre possession. Utilisez alors cette pierre précieuse et le circuit intégré sur le laser de la Work Station. Alors que l'hélico décolle, tirez, non pas sur l'hélico (ce que vous pouvez tout de même faire) mais dans le coin supérieur droit de l'écran pour faire exploser le satellite. J'ai personnellement bien aimé la fin de ce jeu en m'imaginant, en plus, que c'était le satellite de TF1.■

Kyrandia 3
Malcolm's revenge

Si seulement Malcolm était moins fourbe, si seulement il n'était pas la cause de tous les malheurs de Kyrandia, si seulement... Il semble etre accablé de tous les maux de la terre et c'est ce sinistre personnage que vous devrez incarner...

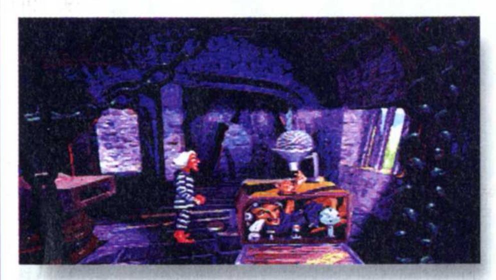
Visite guidée de Kyrandia

Depuis le château, allez à gauche vers la décharge qu'il faudra fouiller pour y trouver 2 clous, 2 fioles dont une cassée, et une chaussure. Repassez devant le château et descendez vers le téléporteur. Prenez le chemin du haut pour arriver au cimetière, où vous cueillerez avec la fiole cassée deux fleurs sauteuses afin de fleurir la tombe de la reine Catherine. Il faut quitter cette île au plus vite.



Comment s'échapper de Kyrandia...

Revenez au carrefour et allez en bas de l'écran. Sur l'embarcadère, le capitaine du bateau du cirque attend qu'on lui ramène un sandwich à la crème et qu'un jongleur se présente, avant d'appareiller pour l'île aux chats. Rendez-vous sur l'aire de Pégase, toujours à partir du carrefour, et cette fois, prenez le chemin du milieu ; vous assistez à l'arrivée de Zanthia. Elle vous reconnaît, au château on donne donc l'alarme, et le majordome vous mène à la prison. Il existe plusieurs manières de "se faire la belle"... Afin d'échapper au supplice de la machine à napperons, ouvrez cet engin et utilisez les ciseaux sur le malheureux prisonnier ; tendez le fil comme pour faire un napperon, et appuyez sur la pédale.
Si vous gardez un clou au moment où Herman vous



demande de déposer vos affaires dans la malle, vous vous retrouvez aux fers et il n'y a qu'à se servir dudit clou pour s'échapper. Si vous gardez des graines de sésame fertilisées lors de l'arrestation, vous vous retrouvez dans une carrière. Déposez les graines sous les cailloux et cassez-en quelques-uns pour que la sueur serve d'eau ; la plante qui pousse vous permet alors de vous sauver.



Le retour au village



Le royaume est en alerte ! Mettez-vous en mode "menteur", et prenez le téléporteur afin de revoir le village.

Toute la vérité sur Malcolm

EN RÉSUMÉ

La Reine, comme les habitants de Kyrandia, croit Malcolm coupable du double meurtre perpétré au sein de la famille royale. Et pourtant, ce dernier sait qu'il a été abusé par un couteau enchanté. Banni par tous, il doit quitter Kyrandia et tenter de trouver un moyen de faire éclater la vérité. Le départ de Kyrandia n'est pas simple, car il y a différents chemins pour en partir ; c'est pourquoi certains objets ou certaines actions vous seront inutiles car nous avons choisi de ne vous en donner qu'un seul, celui qui permet de visiter le plus grand nombre de lieux... Votre voyage dans les mondes voisins de Kyrandia vous mène tout d'abord sur l'île aux Chats. Pas de bol pour Malcolm, avant de recevoir de l'aide, il doit se mettre au service de la "cat-revolution", puisque les chiens ont pris le pouvoir - ce qui n'empêche pas l'endroit d'être infesté de puces, dont la présence à forte dose est dangereuse pour notre héros ! Pour couronner le tout, les pirates, grâce auxquels vous espérez retourner à Kyrandia, vous jettent au bout du monde ! De fait, les chances de Malcolm de prouver son innocence s'amenuisent... Mais vous en profiterez pour admirer les séquences 3D Studio, à découvrir au fond des grottes. Elles n'ont rien à voir avec le scénario mais se laissent regarder. L'étape dans le royaume des poissons vous permettra de trouver un moyen de faire ressurgir des témoins du passé. Mais comme, par la suite, Malcolm se retrouve en enfer et qu'il s'y plaît, on croit le "happy end" arrivé...
Pas du tout ! Le rebondissement du dernier quart d'heure arrive : "on" s'est trompé, Malcolm n'a rien à faire en enfer ; serait-il vraiment innocent ? Il lui faut donc refaire surface et retrouver enfin son honorabilité. Ce jeu, quoique très dense en actions à réaliser, reste abordable pourvu que l'on pense à faire un sandwich à la crème avec une anguille, des graines de sésame et un pot de crème. Ne vous plaignez pas, on a vu pire : ramasser dix os dans une jungle touffue pour obtenir des pierres précieuses par exemple ! Les actions ne sont pas toujours très logiques et ça, dans un jeu d'aventure, c'est grave. C'est donc pour cette raison que nous lui avons attribué une étoile unique.
Un parcours confus pour une aventure dense, dans des décors peu nombreux mais pleins de surprises, et où les personnages font sourire : voilà le mélange qu'est le troisième volet de la Légende de Kyrandia. C'est donc avec plaisir que vous aiderez Malcolm dans sa recherche de la vérité, à moins que cela ne soit d'un endroit paisible pour faire sa sieste...

Config. mini : 386 à 33 MHz, 4 Mo de Ram, CD 1X
Editeur : Westwood Studios
Textes, voix : français, anglais
Sorti en : décembre 94
Note : ★☆☆☆☆



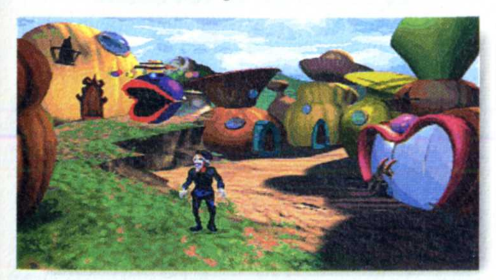


Dans l'atelier des magiciens, vous n'entrerez que déguisé : la taverne -et la foule qui s'y trouve- n'est pas l'endroit rêvé pour un paria, et il ne vous reste que l'usine de jouets dont le cadenas s'ouvre avec un clou. Au fond de l'atelier, il y a une porte, c'est la chambre de Malcolm ; vous trouvez dans la commode sa "ficelle à la noix", et sous le lit, son bâton de bouffon. Avant de sortir de l'usine, allez visiter les égouts de la ville en vous faufilant dans le trou près de la machine.

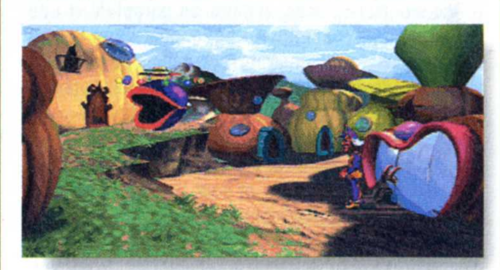


Utilisez votre ficelle à la noix sur la rivière et vous obtenez une anguille. Sortez de l'usine en passant par l'hôtel de ville, parlez avec la Voix de la Raison. Puis allez à droite de l'atelier de jouets, dans la laiterie, où vous prenez trois poignées de graines de sésame. La visite de Kyrandia continue, que vous pouvez faire seul ou accompagné ; mais sauvegardez votre partie à cet endroit, ce sera votre base pour partir vers l'île aux chats.

Comment convaincre le capitaine ?



Il faut un déguisement et des balles pour vous faire passer pour un jongleur. Le déguisement le plus simple à obtenir est celui du mime. Vous le trouverez aux limites de la ville, devant les bains municipaux. Pour lui piquer son vêtement, mettez une anguille dans sa capuche et attendez qu'il entre dans les bains pour le suivre. Pour entrer dans les bains, utilisez la ficelle à la noix sur la caisse et discutez en mode menteur avec le patron. Cliquez deux fois sur la flèche indiquant la température, pour l'amener dans le rouge. Quand tout le monde s'est enfui et que le patron a le dos tourné, cliquez sur la fenêtre et vous obtenez le vêtement du mime. Cette méthode du "chaud et froid" sera réutilisée pour un autre vol de vêtement. Passez par la laiterie pour prendre des poignées de sésame. Allez à la décharge, attirez l'écureuil vers vous avec une poignée de graines, puis avec la ficelle à la noix dont vous vous servez comme d'un pendule pour hypnotiser l'écureuil. Pour faire les balles de jongleur, vous avez besoin de trois objets en cuir. Aux bains, vous pourrez par trois fois voler une tunique de cuir, grâce à la même technique que pour le vol du vêtement du mime.



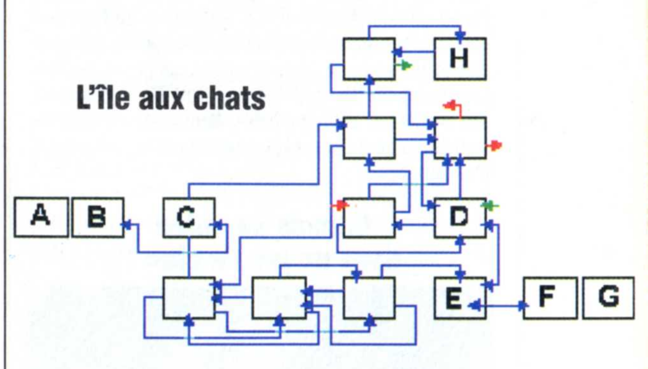
Allez dans l'usine de jouets. En consultant le gros livre, vous faites apparaître la forme de l'objet que la machine va produire. Pour voir une balle, il faut mettre les deux sortes d'antennes vers le bas. Déclenchez la fabrication en appuyant sur le bouton rouge, sur le mur à droite de la machine. Il vous faut trois balles. La quatrième tunique et l'écureuil hypnotisé vous serviront de déguisement auprès du capitaine. Comment obtenir un sandwich ? Il faut soit l'échanger contre un jouet avec l'enfant au langage étrange, soit le fabriquer à partir d'éléments disponibles dans le village.

L'échange

Pour donner un jouet, il faut en avoir un ! C'est évident, mon cher Watson, et vous devez même en fabriquer trois différents car le môme est difficile. Vous savez déjà faire une balle, et il vous reste la chaussure pour la confectionner. Avec le bois trouvé devant la laiterie, vous pouvez faire un soldat : pour cela, les deux antennes seront relevées ; enfin, pour obtenir un cheval à roulettes, l'antenne de gauche sera relevée et celle de droite baissée. Si le gosse refuse votre premier cadeau, renouvelez votre offre avec les deux autres jouets, jusqu'à ce qu'il vous donne ce satané sandwich.

La fabrication

Si vous refusez de parler à l'enfant, faites-vous votre sandwich vous-même. Allez dans la laiterie et prenez trois poignées de sésame. Vous fertiliserez deux graines en les associant à deux anguilles qu'il vous faut pêcher dans la cave. Comme canne à pêche, utilisez la ficelle à la noix combinée au clou tordu. Rendez-vous dans la laiterie pour mettre vos deux pousses de sésame dans la mangeoire et attendez que les vaches arrivent ; quand la réserve de lait est pleine, percez-la avec le clou et remplissez la fiole. Ayant revêtu le déguisement du mime, allez ensuite dans la taverne de la ville. Pour faire partir toute cette foule, réveillez l'écureuil. Utilisez la machine pour faire le sandwich : une poignée de sésame, une anguille et la crème, appuyez sur le bouton rouge s'il le faut. Déguisez-vous en David Crocket et allez sur les quais faire votre numéro de jongleur, puis vous partez pour l'île aux chats.



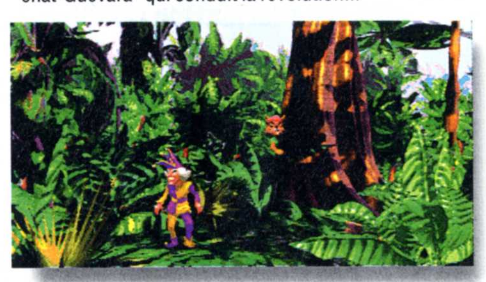
Les déplacements dans l'île aux chats sont assez complexes, comme en témoigne le plan que nous vous fournissons ci-dessus. Une petite présentation de nos légendes s'impose :

A : Le colosse
B : L'autel des chats
C : Lapluche
D : Trou
E : Le fort des chiens
F : Les ruines
G : Les statues
H : La plage



Kyrandia 3

Malcolm ayant été reconnu sur le bateau, il finit son voyage à la nage. Arrivé sur la plage, mettez-vous en mode "gentil" pour aborder le chat, et vous apprenez que l'île est aux mains des chiens (façon de parler !...). Demandez au chien pilote de vous emmener et, arrivé au Fort des chiens, prenez la machette et discutez avec Duke. Dans la jungle, vous coupez les jeunes pousses pour passer. Méfiez-vous, il s'y cache souvent des serpents mortels que vous tuerez à la machette. L'autre danger de cette jungle, ce sont les puces : quand Malcolm en a trop sur lui, les démangeaisons le tuent ! Seul remède : trouver un point d'eau. Pensez-y le plus souvent possible, cela évite des retours en arrière. Prenez soin de ne pas vous perdre en vous rappelant toujours par où vous êtes passé. Vous arrivez sur un écran toujours par le haut, sauf si vous arrivez d'une scène particulière où un événement s'est produit. Ramassez les os pour en avoir 6 quand il le faudra et évitez de replonger dans cette jungle. Vous devez trouver le "chat-Guevara" qui conduit la révolution...



Depuis le Fort des chiens, allez à gauche deux fois puis une fois en haut. Arrivé devant Lapluche (le vrai nom du chef de la guérilla), mettez-vous en mode "menteur" et discutez avec lui. Muni de la souris de cuir, partez à droite. Sur la plage, discutez avec les pirates, ils vous prendront à leur bord si vous leur prouvez que vous avez des talents de magicien. Puis allez à gauche pour trouver des boules de pierre sur des socles ; passez la souris de cuir dessus, et ces boules reprennent leur forme initiale (surprise !...). Retournez au Fort des chiens grâce au transporteur de sésame. Au Fort des chiens, partez sur la droite et taillez la jungle sur la droite en bas, pour faire apparaître un trou. Revenez au Fort des chiens par la droite, entrez dans la cavité près de laquelle se tient Duke, réincarné depuis le personnage d'un jeu vidéo...

Comme un chien dans un jeu de chat !



Descendez, et entrez dans une salle où vous distinguez dans la pénombre des statues de chats semblables à celles découvertes sur la plage. Passez la souris de cuir sur chacune et notez l'élément (feu, orage ou lever de soleil). Ressortez, sauvegardez votre partie, et si vous avez bien ramassé six des os trouvés dans la jungle, posez-les un à un devant Duke afin qu'en les enterrant, il vous permette de ramasser des pierres précieuses. Si vous n'avez pas les os, retournez dans la jungle pour les ramasser. Ces gemmes sont à placer dans le bon ordre sur les statues de chats découvertes près de la plage. Chaque couleur de pierre correspond à l'un des éléments : le diamant est blanc, c'est donc la lune ; le jaune est la couleur du topaze et donc du soleil levant, l'améthyste est mauve comme la pluie (mais oui, vous savez bien, "purple rain"...) ; puis c'est le vert pour le vent, le bleu pour l'orage et enfin le rouge pour le feu.



Placées dans cet ordre, les gemmes font apparaître la statue centrale et vous gagnez une souris de cristal. Utilisez-la sur Malcolm, qui devient une souris ; retournez alors voir Lapluche (une fois à gauche, une fois à droite). Parlez, il vous donne un morceau de fromage, et en le mangeant, Malcolm redevient humain... (Humain, ce bouffon ?!). Avec la souris de cristal, vous allez pouvoir faire croire au capitaine des pirates que Malcolm a des dons de magicien. Allez sur la plage et utilisez la souris sur le pirate à la jambe de bois. Vous repartez pour Kyrandia, mais au cours du voyage, les pirates découvrent que leur passager est ce Malcolm dont tout le monde veut la peau. Ils l'abandonnent donc au bout du monde...

Le bout du monde



Grâce aux trois pièces, achetez un parapluie et une bouée dans la machine du bout, puis dans l'autre machine achetez un contrat d'assurance. Sautez dans le tonneau le plus éloigné de la berge. Mettez la bouée et, avec la pompe ainsi obtenue, gonflez la fleur ; servez-vous en pour prendre de l'élan et atteindre l'autre rive. Allez dans la grotte et visionnez le film. Descendez en étant muni de la bouée, et pour la retirer, utilisez la pompe. Accrochez le parapluie sur le pic au milieu de la cascade pour atteindre la berge de gauche, et entrez dans la grotte pour visionner le second film. En sortant, ouvrez le parapluie et muni de cette protection, descendez les rochers. De nouveau, entrez dans la grotte pour voir un film.

Le royaume des bulles



Mettez-vous en mode "menteur" dès que possible et jouez au morpion avec la reine. Il vaut mieux la laisser perdre, car elle ne vous lâchera pas si vous la battez. Discutez avec le valet qui vous apprend que la reine n'est impressionnée par rien, sauf le fantôme de son père. Quand vous pouvez sortir, rendez-vous à gauche vers l'université des perches, et prenez la pomme. Vous serez interrompu par la reine dont vous êtes le



partenaire préféré. Pour prendre la pomme, il faut détourner l'attention du prof' en utilisant le bâton de bouffon sur un élève. Continuez sur la gauche et allez en haut de l'écran à gauche pour vous glisser dans le toboggan d'eau ; déclenchez votre départ en cliquant sur le levier. Vous tombez dans une décharge gérée par un poisson aveugle. Prenez ce que vous pouvez avant de lui parler, puis posez un objet sur le rebord à sa gauche. Si vous n'arrivez plus à rien, parlez au poisson et faites-vous passer pour le fisc. Le but de la visite du royaume des poissons est de réunir 6 pièces et un journal ; quand vous avez obtenu ce que vous voulez, allez parler avec le poisson qui garde le canon "lance-gogo" et payez votre voyage avec 5 pièces.

Malcolm touche le fond

Votre voyage vous mène à l'entrée du monde souterrain. En mode "gentil", parlez au gus qui attend avec vous ; vous apprenez que l'on peut faire revivre le passé en organisant une séance en présence de 7 mortels. De retour devant la reine, jouez avec elle, et quand il y a 7 mortels en présence de la reine (c'est-à-dire Malcolm, le valet et cinq pions sur le plateau du morpion), posez le journal par terre (c'est l'objet qui connaît le passé) et mettez une pièce dessus (c'est l'objet à l'image de l'être recherché). Le roi des poissons apparaît et la reine s'enfuit. Laissez une pièce au valet pour qu'il joue à votre place si le roi le désire et repartez avant qu'ici aussi, l'on vous reconnaisse ! Retournez à la décharge pour récupérer deux vers, soit en mangeant une pomme soit en fouillant dans l'antre du poisson aveugle. Quand vous avez de quoi vous payer le deuxième voyage pour l'entrée du monde souterrain, retournez voir le poisson au canon. Pour passer devant le vieux, mettez-vous en mode "gentil" ; et une fois pris en charge par les hôtesses, laissez-vous faire, c'est l'enfer... Hélas, le seul endroit où Malcolm se plaît et où personne ne lui fait de reproche n'est pas encore gagné pour lui ; il doit retourner à la surface de la Terre.



Le retour de la revanche du vengeur...



De retour à la surface du monde, vous êtes de nouveau à Kyrandia, et vos deux anges gardiens se disputent le droit de vous guider. Comme le fait Malcolm, je vous laisse choisir votre bon ou mauvais côté, ou les deux à la fois, mais moi, je préfère le faire garder par son ange paisible. Si vous faites un autre choix, les choses ne sont différentes que dans la manière de se rendre une nouvelle fois sur l'île au chat et ce que vous aurez à y faire ; ensuite, l'aventure reprend un chemin commun. Allez à la décharge et récupérez-y un clou et une fiole. Allez voir les pirates logés au château et parlez à celui qui a une jambe de bois.

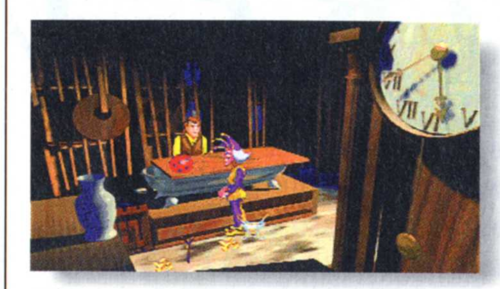


Vous êtes fait prisonnier... Échappez-vous à l'aide du clou et libérez vos compagnons d'infortune. Pour ouvrir la porte, concoctez une bombe botanique : associez les graines de sésame à l'anguille, déposez le tout devant la porte et arrosez...
Dehors, Zanthia vous donne du fromage, qui vous libère du sortilège de la souris. Retournez au château et présentez-vous de nouveau à "jambe de bois" ; pour délivrer Brandon, vous devez récupérer les gemmes de l'île aux chats, c'est le prix de la rançon. Ensuite, trouvez une bûche de bois pour fabriquer un cheval à roulettes (position des antennes : en bas). Descendez dans le cellier, parlez avec la Voix de la Raison puis avec Zanthia, donnez-lui le cheval à roulettes et, dans la fiole, prenez un peu de potion de Pégase. Passez par la cave et, depuis la cave, sortez en passant par le trou où l'eau ruisselle. Allez sur l'aire d'envol, déposez le contenu de votre inventaire et buvez.

Une dernière balade sur la plage

Ramassez la machette et partez à gauche vers l'autel des chats. Avancez dans la jungle : deux fois à gauche et une fois à droite. Vous êtes au Fort des chiens, repartez dans la jungle par la gauche, encore une fois à gauche puis en haut. Et vous retrouvez votre ami Lapluche, pour qui la révolution continue : aujourd'hui, la cible, ce sont les gros chats ; un vrai métier ! Prenez la machine à fromage, partez à droite, et sur la plage, allez à gauche vers les statues des chats. Utilisez la machine à fromage sur Malcolm, il a fabriqué un fromage destiné à la statue de la souris au centre. Tous les gemmes vous reviennent. Revenez vers Lapluche, à droite de la plage, et parlez-lui ; il vous donne une boîte de thon magique, dont le fumet vous ramène à Kyrandia. À la décharge, vous allez retrouver bon nombre d'éléments indispensables ; c'est aussi à ce moment que les chemins -qui s'étaient un instant séparés- se rejoignent. Avant de pénétrer dans le château, assurez-vous que vous avez le collier de la reine des poissons. Donnez une gemme à Jambe de bois et le collier au capitaine ; celui-ci s'empresse de le mettre et vous êtes débarrassé de tous ces pirates. Avec votre ficelle à la noix, associée à un clou tordu, une fiole, la machine à fromage et les gemmes, allez aux bains municipaux.





Ces bains sont devenus un dépôt-vente tenu par Herman, le majordome. Vous allez échanger un maximum d'objets avec lui pour obtenir à la fin : une béquille et trois poignées de graines de sésame.

Pour la réinsertion sociale de Malcolm !

Gardez la fiole et la ficelle à la noix. Il faut refaire un sandwich, dont la recette vous échappe peut-être à cette heure... Utilisez donc la méthode suivante : allez dans la cave pour pêcher trois anguilles ; faites pousser vos graines fertilisées avec de l'eau. Ramenez le tout à la laiterie, et mettez les pousses de sésame dans la mangeoire ; une fois la réserve pleine, percez-la avec votre clou pour remplir la fiole de crème. Avant de quitter l'usine de jouets, allez fouiller sous le lit de Malcolm pour y trouver le portrait du roi. Allez à la taverne et donnez un morceau de fromage au serveur. Utilisez la béquille sur la machine pour la redresser, puis mettez-y les ingrédients du sandwich : l'anguille, la poignée de sésame et le petit pot de crème. Muni de l'effigie de la personne morte que vous voulez contacter, et d'un sandwich pour la Voix de la Raison, rendez-vous à l'hôtel de ville. Vous n'avez pas les sept personnes indispensables pour la séance de spiritisme, donnez donc votre sandwich et la Voix sera indulgente, elle se déplacera vers la taverne.
Avant de partir, mettez le portrait du roi dans la vitrine. Puis, laissez-vous porter par les événements... ■



ERRATUM

Legend of Kyrandia

Les lumières d'un lecteur éclairé...

Il nous faut remercier ici Olivier MIFSUD, qui nous a envoyé un formidable courrier. Après les quelques félicitations d'usage, dont nous le remercions grandement, Olivier passe aux critiques (qui aime bien châtie bien, n'est-ce pas !) car il a épinglé au passage quelques petites erreurs dont la réparation va servir à tout le monde... À propos de la solution de **Legend of Kyrandia** (publiée dans notre précédent numéro), voici ce qu'il nous dit : dans la Forêt 2, les pierres qu'il faut mettre dans le plat d'or de l'autel sont Moonstone, Diamant, Onyx et Rubis. Dans le Labyrinthe, juste avant d'atteindre le Pantheon of Moonlight, il manque un "droite" (haut, droite et droite). Dans "sortir vite" pour retourner à la grille, il faut faire : bas, gauche, gauche, bas, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche, gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas et gauche (il y avait un "bas" de trop !). Dans "Potions, toujours potions" : pour la 3e potion, il faut aussi mettre un rubis et pas seulement une orchidée. Dans le "Château" : ce n'est pas une rose, mais une orchidée qu'il faut mettre sur la tombe, il ne faut pas oublier d'en prendre une avant de boire la potion orange car on ne peut plus revenir. À la fin de ce chapitre, après avoir utilisé la pierre bleue du Talisman pour détruire le champ de force, il faut monter et aller une fois à droite (et non deux fois). **Bravo Olivier et un immense merci pour ces précisions plus qu'utiles !**





Monkey Island

POUR UN JEU QUI A DÉJÀ PRIS DE LA BOUTEILLE, MONKEY ISLAND II VA CERTAINEMENT TORTURER L'ESPRIT DE PLUS D'UN. QUEL DOMMAGE QU'UN TEL JEU NE SOIT PAS RÉÉDITÉ AVEC DES VOIX !

Le pirate sonne toujours deux fois

EN RÉSUMÉ

Nous sommes bien habitués aux jeux aux superbes graphismes 3D et aux digits vocales à vous couper le souffle et cela fait bizarre de ressortir de nos vieux cartons Monkey Island II, un jeu qui n'a presque pas pris de rides et qui a peut-être encore de l'avance sur notre époque. Oh ! C'est vrai, on regrette vraiment que les personnages de ce soft n'aient pas de voix car le jeu présente le même style de personnages et la même ambiance humoristique, si chère à LucasArts. De même, on regrette qu'il n'y ait pas plus de scènes intermédiaires, mais le scénario séduira plus d'un d'entre vous par sa difficulté et son côté burlesque. De plus, les deux modes de difficulté vous permettront soit de vous initier au jeu vidéo, soit de vous perfectionner dans la résolution de véritables casse-tête ludiques ; et ne vous inquiétez pas, Monkey 2 a une durée de vie particulièrement longue, de quoi passer de bonnes nuits blanches les yeux écartés. Le scénario de ce titre vous invitera à voyager à travers les Caraïbes, célèbres pour la piraterie et la magie vaudou. Vous interprétez le personnage de Guybrush Threepwood, jeune pirate qui a vaincu un terrible adversaire, Lechuck, le pirate fantôme. Vous vous retrouvez coincé sur l'île Scabb suite à un embargo imposé par un certain Largo, l'ex-bras droit de votre terrible ennemi. Pas la peine de le chercher, cet odieux personnage vous dépouille de vos richesses dès la première minute. C'est pourquoi vous devez vous débarrasser de lui le plus tôt possible afin de continuer votre quête. Hélas, une petite erreur de vantardise de votre part permet à Lechuck de ressusciter du royaume des morts. Votre petite vie est maintenant entre vos mains, car Lechuck a une dent contre vous depuis votre dernière rencontre. Trouvez la carte du célèbre trésor Big Whoop avant que votre pire ennemi ne vous découvre, cela vous permettra certainement de vous en sortir et d'éliminer une bonne fois pour toutes le pire de vos cauchemars : Lechuck ! Plongez à la recherche de fabuleux objets perdus au fond des mers. Cultivez-vous en épluchant les livres de l'immense bibliothèque de Phatt. Rusez le gardien et le terrible molosse qui vous surveille dans la prison. Participez au grand concours de boisson et faites face au pirate alcoolique déjà surentraîné. Réussirez-vous à déjouer tous les pièges et les énigmes qui seront sur votre route ? Sortirez-vous vainqueur du grand concours de crachat ? Votre ex-petite amie est-elle une vrai pirate sans cœur ? Arriverez-vous à clouer le bec de Stan, le vendeur de cercueils ? Pourrez-vous supporter la danse de vos défunts parents disparus il y a bien longtemps ? Votre malice et votre ingéniosité sont vos atouts pour y parvenir... Que le grog et le crachat baveux soient avec toi, mon ami !

Editeur : Lucas Arts
Textes : français
Sortie : décembre 92
Config. mini : 286, 640 ko de Ram et cd 1X
Note : ★★★☆☆

I. L'EMBARGO DE LARGO

Faire fuir Largo

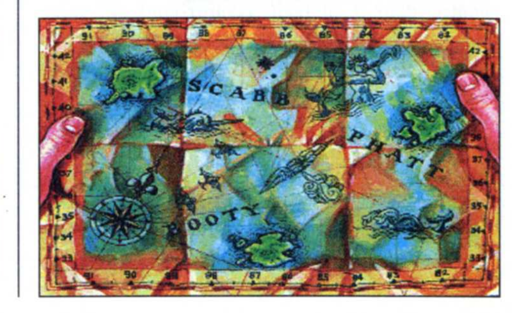
Après avoir été agressé par Largo sur le pont de bois, prenez la pelle se trouvant sur le panneau.

Sortez de Woodstick (à droite du pont) et rendez-vous dans les marais. Utilisez le cercueil pour aller chez Mojo le sorcier. Dans la première salle, prenez la ficelle puis dirigez-vous vers Mojo (à droite). Après avoir récupéré la liste des courses vaudou pour faire une poupée de Largo, sortez de là, dirigez-vous vers le cimetière (Sud-est de l'île) ; servez-vous de la pelle sur la tombe du grand-père de Largo pour obtenir l'os. Revenez à Woodstick et allez voir Wally le cartographe, prenez-lui une feuille de papier blanc et volez-lui son monocle. Allez ensuite à la taverne et adressez-vous au barman ; ici, Largo apparaît et signe son entrée d'un crachat contre le mur. Récupérez donc celui-ci avec la feuille de papier blanc. Alors, sortez de la taverne et empruntez la petite fenêtre qui mène aux cuisines de la taverne ; dérobez le couteau puis sortez en vous dirigeant vers l'hôtel de Largo ; coupez la corde de l'alligator, récupérez les copeaux de fromage dans le bol de l'animal puis entrez dans la chambre de Largo ; emparez-vous de sa postiche.

Dirigez-vous ensuite vers la blanchisserie, prenez le seau sous les trois pirates, allez tout droit au marais et remplissez-le de boue. Placez ensuite ce seau au-dessus de la porte de la chambre de Largo, que vous avez préalablement fermée. Après la petite scène, allez voir ce qui se passe à la blanchisserie. Revenez alors dans la chambre et prenez le ticket derrière la porte, donnez-le à Marty (le blanchisseur sourd) et récupérez le soutien-gorge de Largo.

Comment quitter l'île...

Filez tout de suite dans les marais et donnez à Mojo : l'os, le crachat, la postiche et le soutien-gorge. Vous aurez en échange une poupée vaudou, un livre ainsi que des aiguilles, que vous utiliserez dans la chambre de Largo en sa présence. Cela lèvera l'embargo de Largo. Dirigez-vous aussitôt vers la plage (nord de l'île) et ramassez le



nd 2

bâton. Retournez à la blanchisserie et ouvrez la boîte au sol, utilisez le bâton pour caler celle-ci et attachez la ficelle au bâton, posez les copeaux de fromage dans la boîte et attendez avant de tirer sur la ficelle que le rat se trouve à l'intérieur. Dès qu'il est pris, ramassez-le et mettez-le dans la soupe de la cuisine de la taverne. Sortez, puis entrez dans la taverne et parlez au patron du ragoût. Acceptez l'offre de travail, échappez-vous encore une fois par la fenêtre pour vous diriger vers la péninsule (sud de l'île). Donnez le monocle et l'argent au capitaine Dread pour partir.

Déjà sur le bateau, lisez le livre que Mojo vous a donné pour connaître le nom des quatre pirates possédant des morceaux de carte ; prenez aussi le sac de graines pour oiseau et demandez au capitaine Dread d'aller sur l'île Booty.

II. LA QUETE DES QUATRE MORCEAUX DE CARTE.

Trouver Rapp Scallion

Rendez-vous dans la boutique Booty (la première à gauche dès votre arrivée sur l'île) et achetez la scie. Retournez à la blanchisserie de l'île Scabb et sciez la jambe de bois du pirate qui dort (cela fera sortir le menuisier de son atelier).

Allez chez le menuisier et volez honteusement son marteau et ses clous. Retournez sur Booty et rentrez dans le magasin de cercueil de Stan.



Demandez-lui de vous montrer un cercueil et, lors de sa démonstration, utilisez les clous et le marteau pour l'enfermer dedans ; profitez-en pour voler la clef de la crypte. Allez sur l'île Phatt, après avoir été emprisonné, soulevez le matelas, prenez le bout de bois, utilisez-le sur l'os du squelette de la cellule d'à côté, utilisez-le sur le chien et volez-lui la clef. Servez-vous-en pour sortir de la prison et récupérez les enveloppes sur l'armoire.

Ouvrez les deux enveloppes, l'une contient tout votre inventaire et l'autre une banane et un orgue de barbarie. Sortez de la prison et dirigez-vous dans la bibliothèque (Library), obtenez une carte d'abonné provisoire et empruntez, grâce au catalogue de bibliothèque, à la lettre R, le livre "101 recettes vaudou" ; empruntez aussi n'importe quel autre livre au hasard.

Le cercueil de Rapp Scallion

Dirigez-vous au nord de l'île au manoir, ouvrez la grille, entrez dans le manoir et parlez au garde devant les escaliers pour le faire partir (allez-y, bluffez-le à fond, il est aux abonnés absents), montez les escaliers ; dans la chambre, profitez du sommeil du gouverneur pour échanger deux livres : celui sur le lit du gouverneur contre celui que vous avez choisi au hasard.

Allez au cimetière de Scabb, utilisez la clef sur la crypte (le caveau avec une espèce de cheminée), lisez le livre à l'intérieur et ouvrez la tombe qui correspond à celle de Rapp Scalion. Prenez les cendres du mort et allez chez



Mojo dans les marais ; dans la première salle, prenez le bocal «Cendre de vie» et donnez à Mojo les cendres de Rapp. Elle vous donnera un pot de «Cendre de vie» qui va vous servir à saupoudrer les cendres du défunt Rapp Scallion. Lors de sa première résurrection, acceptez l'offre de Rapp concernant le gaz qu'il aurait oublier de fermer dans son auberge. Il vous donnera une clef, servez-vous-en à l'Auberge des Côtelettes, sur la plage (au nord de l'île Scabb) et fermez le gaz en actionnant la manette. Revenez ensuite au cercueil de Rapp, réutilisez la poudre magique et vous obtiendrez le premier morceau de la carte.

Pirates ! En bouche ! CRACHEZ !!!

Allez sur Booty au magasin d'antiquités, le morceau de carte y est à vendre pour 6 millions de pièces de huit. Vous devrez trouvez la figure de proue du bateau du singe fou pour l'échanger contre le deuxième morceau de carte. Mais, pour l'instant, parlez de tout cela au vendeur puis achetez la corne de brume. En sortant, parlez au capitaine Kate et prenez un de ses prospectus. Allez ensuite au concours de crachat, tentez une première fois votre chance, puis utilisez la corne de brume pour attirer l'attention de tout le monde ; profitez-en pour changer tous les drapeaux au sol de position, essayez à nouveau de cracher mais ce ne sera toujours pas suffisant. Dès lors, allez à la taverne sur l'île Scabb, montrez votre carte d'abonné à la bibliothèque pour prouver qu'on est un grand garçon, ce qui vous permettra enfin d'acheter à boire (OUuuuuuuuuFFF!).

Cette fois, gagnez le concours !

Achetez donc une boisson de couleur jaune et une de couleur bleue, mélangez les deux pour en faire une verte ; le patron, généreux, vous offrira une paille folle pour déguster ces précieux breuvages.

Retournez voir le maître du crachat au concours et utilisez la paille folle sur le cocktail vert ; crachez une première fois pour la seconde place, puis recommencez mais cette fois, attendez que le foulard de la dame sur le côté s'envole, vous serez victorieux et vous pourrez récupérer une plaque de bronze. Allez vendre cette plaque en insistant auprès de l'antiquaire, il vous en donnera 6000 pièces de huit.

Allez maintenant sur l'île de Phatt et prenez le livre «Désastre : les plus importantes épaves de notre siècle». Lisez ce livre et mettez bien de côté les coordonnées du Singe Fou.

Retourner à Booty, parlez au capitaine Kate et affrétez-lui son bateau pour 6000 pièces de huit. Indiquez-lui les coordonnées et plongez lorsque vous êtes au bon endroit. Sous l'eau, arrachez la figure de proue du singe fou et utilisez l'ancre pour remonter.

Allez au magasin d'antiquités et donnez la proue au vendeur contre le deuxième morceau de carte. Allez sur Phatt et rentrez dans la première ruelle, jouez une première fois, puis suivez le petit personnage qui vient de gagner dans une autre petite ruelle. Observez bien ce qu'il fait et, lorsqu'il part, frappez sur la petite ouverture de la porte, demandez quel sera le prochain numéro gagnant. On vous montrera deux signes ; répondez toujours le chiffre qui apparaît en premier sur la main.

Notez ensuite le nombre et allez jouer. Choisissez la carte d'invitation à la boum, le reste étant inutile pour la suite de l'aventure.

Allez sur Booty, donnez l'invitation au magasin de location de costumes pour avoir la robe, dirigez-vous au manoir du gouverneur, donnez l'invitation au garde et enfilez votre déguisement.

Allez sur le côté du manoir, rentrez dans la cuisine (porte de derrière) et essayez de prendre le poisson ; vous serez chassé de la cuisine, en sortant, tentez de prendre la poubelle, ce qui va fortement irriter le cuisinier qui va vous poursuivre. Faites un tour de la maison et entrez dans la cuisine pour voler le poisson. Entrez ensuite dans le manoir et prenez la troisième partie de la carte, puis sor- ▶▶▶

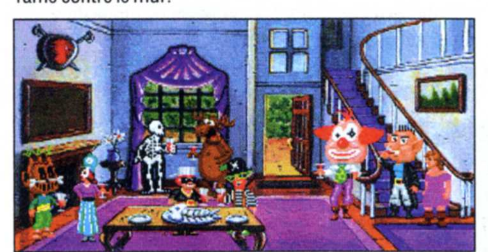
À LA MODE DE CHEZ NOUS, À LA MODE DE CHEZ VOUS...

Cette soluce est basée sur le mode de jeu Difficile ; le mode Facile n'est pas un autre jeu ; certaines des actions que vous avez à effectuer dans les présentes pages sont simplement inexistantes. Alors que vous devez effectuer plusieurs actions en mode Difficile pour trouver un objet, vous le prendrez tout simplement au sol en mode Facile.

Monkey Island II



tez. Essayez de vous enfuir, le jardinier et le chien vous en empêcheront, puis vous conduiront à Elaine Marley (votre «ex»).
Parlez-lui le plus gentiment possible, elle lançera le morceau de carte par la fenêtre. Avant de sortir, prenez la rame contre le mur.



Un satané bout de carte

Sortez du manoir et essayez de ramasser la carte que le vent repoussera jusqu'aux falaises du sud de l'île. Attrapez le chien.
Allez sur Phatt, engagez la conversation avec le pêcheur et pariez avec lui pour obtenir la canne à pêche. Donnez-lui votre poisson, il aura perdu. Retournez sur les falaises de Booty et utilisez la canne pour avoir la carte, mais là encore, un oiseau viendra vous dérober celle-ci.



Suivez cet oiseau jusqu'au gros arbre, prenez la planche dans un des trous et utilisez la rame dans le premier trou. Montez sur la rame, elle va se briser et vous ferez un rêve. À votre réveil, tout ce que vous avez vu sera noté sur le papier avec du crachat de Largo.

Allez maintenant sur Scabb chez le menuisier et donnez-lui la rame pour qu'il la répare et qu'elle soit plus solide. Retournez au gros arbre sur Booty et utilisez la rame sur le premier trou et la planche sur le deuxième, montez sur ces dernières et prenez la première planche pour la mettre dans le troisième trou et ainsi de suite jusqu'au sommet de l'arbre. Entrez dans la cabane et utilisez le chien sur le tas de feuilles pour trouver la carte.

Comment arriver au cottage

Montez sur la cabane du haut et prenez le téléscope. Retournez chez l'antiquaire et achetez le panneau sur le mur, remarquez le crochet que vous avez laissé sur le mur et accrochez-y le sac de graines pour perroquet. Le perroquet vivant va détourner son regard et vous pourrez acheter le miroir.
Allez sur Scabb et utilisez la banane sur le métronome pour prendre le singe. Allez sur Phatt et collez le prospectus avec la tête du capitaine Kate sur votre avis de recherche. Allez sur le bateau et revenez sur l'île Phatt, le capitaine Kate sera en état d'arrestation, allez la délivrer dans la prison avec la clef et prenez-lui son enveloppe contenant une bouteille de «simili-grog».Allez maintenant à la chute (nord-est de Phatt) et empruntez le sentier au-dessus de la cascade, utilisez le singe sur la pompe, l'eau s'arrêtera de couler, laissant un passage béant à la place de la cascade. Entrez à l'intérieur, marchez le long des tunnels, cela vous mènera au cottage.

Défiez le vieux loup de mer

Entrez dans la maison et parlez au pirate à l'intérieur, acceptez le challenge et voyez ce qui se passe. Recommencez après votre défaite mais cette fois, profitez qu'il ait le dos tourné pour vider votre tasse contre l'arbre et remplacez le breuvage par le simili-grog.



Cette fois, vous serez gagnant. Allez à la porte cachée et appuyez sur la brique, vous tomberez tout droit dans un tunnel. Faites-le de nouveau mais auparavant, ouvrez la fenêtre, mettez le miroir dans le cadre vide à l'intérieur de la maison et posez le télescope sur la statue grotesque. Les rayons de soleil feront un trou dans la brique. Poussez la brique de nouveau et regardez le squelette, prenez-lui le 4e morceau de carte.
Allez sur Phatt à la bibliothèque et prenez la lentille de la maquette du phare, donnez-la à Wally le cartographe de l'île Scabb et tendez-lui la carte. Il vous demandera d'aller faire des courses pour lui au marais de Mojo, prenez le sac de Juju et regardez à l'intérieur : il y'a une bombe d'amour et des allumettes. Retournez chez Wally, qui vient juste d'être capturé par Lechuck. Allez de nouveau dans les marais et rentrez dans la grosse boîte qui apparaît.

III. LA FORTERESSE DE LECHUCK

Marchez à droite vous trouverez beaucoup de signes. Ne vous dirigez pas encore vers ces derniers et continuez tout de suite à droite pour parler à Wally. Revenez aux signes sur les murs et cette fois entrez dans le tunnel de derrière. Regardez le morceau de papier avec le crachat et poussez les os comme cela est indiqué sur le bout de papier. Vous devrez le faire quatre fois et chaque fois vous utiliserez les vers.
Vous devrez trouver une immense porte, que vous ouvrez aussitôt. Prenez la clef de la prison, c'est un piège et vous serez suspendu au-dessus d'un fût d'acide. Vous ne pouvez rien faire sauf vous servir de votre bouche avec la paille et la mixture pour cracher. Crachez plusieurs fois à droite de l'écran sur l'espèce de bouclier en peau de bête, jusqu'à ce vous réussissiez à éteindre la bougie. Dans le noir, craquez une allumette. OOOOPS!!!!

IV. ILE DINKY

La chasse au trésor

Parlez à l'ermite pendant un bon moment (un très long moment) pour avoir la réponse. Il y a beaucoup de choses sur la plage : le levier, le verre de Martini, utilisez le verre avec l'océan, utilisez-le ensuite sur l'alambic pour obtenir de l'eau distillée. Ramassez aussi la bouteille et utilisez-la sur le rocher pour la briser. Ouvrez le baril pour avoir le gâteau, donnez-le au perroquet et notez bien ce qu'il vous dit.
Entrez dans la jungle, allez à gauche en suivant tout le chemin jusqu'au gros arbre. Utilisez la bouteille cassée sur le sac suspendu dans l'arbre, prenez la boîte de biscuits, utilisez-les avec l'eau distillée pour obtenir deux biscuits. Allez à l'étang (à droite trois fois), prenez la corde, utilisez le levier pour ouvrir la caisse et prenez la dynamite. À cet endroit, suivez la direction indiquée par le perroquet, vous devriez retrouver le perroquet là-bas, donnez-lui un autre biscuit et suivez la direction qu'il vous indique. Donnez-lui le dernier biscuit et le perroquet vous donnera la direction du grand X.
Utilisez la pelle sur le grand X, puis la dynamite et les allumettes sur le trou. Utilisez ensuite le levier sur la corde pour les assembler, puis le résultat sur les tiges de métal tordu et regardez ce qui se passe.



Lechuck, ton heure est revenue

Dans le noir, cherchez l'interrupteur, allumez : Lechuck est là !!!
Il vous envoie, grâce à sa poupée vaudou, aléatoirement dans différentes salles. Essayez de vous familiariser avec la topographie de chaque salle car il faudra agir vite.

Dans l'infirmerie, prenez les gants de chirurgien dans la poubelle, le crâne et la seringue hypodermique dans l'armoire. Dans la pièce pleine de boîtes, ouvrez toutes celles que vous pourrez et prenez la poupée vaudou, la bière, le ballon. Dans n'importe quelle pièce, dès que Lechuck arrive, donnez-lui le mouchoir, il vous le rendra très gluant. Dans la pièce avec la machine à grogs cassée, utilisez le retour de monnaie et attendez l'arrivée de Lechuck pour lui voler son slip. Profitez-en aussi pour gonfler le ballon et les gants chirurgicaux avec la bouteille d'hélium. Cela vous rendra plus léger, vous pourrez donc prendre l'ascenseur, mais attendez que Lechuck apparaisse pour lui coincer la barbe dans la porte. Récupérez les poils de la barbe et fabriquez dès maintenant la poupée vaudou de Lechuck en mettant dans le sac de Juju la poupée, la barbe, le slip, le mouchoir usé et le crâne.
Redescendez pour trouver Lechuck et utilisez la seringue sur la poupée en sa présence. Poursuivez-le, recommencez encore une fois. Le jeu est alors terminé, il ne vous reste plus qu'à regarder la fin de l'histoire. ■

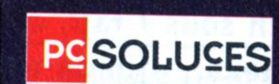




Concours







Vous croyiez avoir tout exploré dans l'univers d'Azeroth ?

Découvrez Warcraft II : Beyond the Dark Portal où deux nouvelles campagnes vétéran vous attendent.



1er prix

Une carte Maxi TV Vidéo Studio

Acquisition - TV Pal/Secam - Montage

2ème prix

Un modem Maxi modem externe 28800 BPS V34

+ Plus un mois d'abonnement à Compuserve





3ème prix

Une carte son Maxi Sound 32 Wave FX

Elue meilleur achat par PC Direct.

4ème et 5ème prix

5 jeux Ubi Soft au choix dans le catalogue de printemps



du 6ème au 15ème prix
Un package de goodies Warcraft II

du 16ème au 24ème prix
Un tapis de souris Warcraft II + une démo de Warcraft II

du 25ème au 50ème prix
Un jeu de cartes Warcraft II + une démo de Warcraft II

Questions :

1) Sur quelles terres se déroulent les combats dans Warcraft II ?

a) Olk'annar *b) Azeroth* *c) Morderia*

2) Quelle race n'est pas présente dans Warcraft II ?

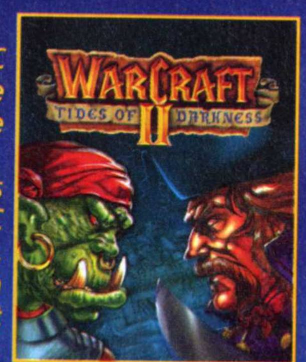
a) les Trolls *b) les Elfes* *c) les Ramens*

3) Quel est le nombre maximum de joueurs à Warcraft II ?

a) 8 *b) 16* *c) 64*

Disponible sur CD-ROM PC en version française intégrale

De nouvelles missions disponibles sur CD-ROM PC en version anglaise, avec documentation en français et bientôt en version française intégrale.



Coupon-réponse

Retournez votre coupon-réponse avec votre nom et adresse avant le 30 Juin 1996 (le cachet de la poste faisant foi) à : PC Soluces - Concours Warcraft II 92/98 boulevard Victor Hugo 92115 Clichy.

Nom : Prénom : Adresse :

Code Postal : Ville :

Question 1 :	a) ❍	b) ❍	c) ❍
Question 2 :	a) ❍	b) ❍	c) ❍
Question 3 :	a) ❍	b) ❍	c) ❍

Extraits du réglement

1) *UBI SOFT et le magazine PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 30.06.96 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.*
2) *La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d'UBI SOFT et de PC Soluces.*
3) *Le réglement de ce jeu concours peut être obtenu sur simple demande à l'adresse d'UBI SOFT.*

triche trash

Petite Annonce

Urg ! Rédact. en ch, bien sous t rap, ch lect sérieux afin lui prêter assist pour rubr TT. Ch cheats, ast., bid., cod. hexa., afin de remp rubriq. Rémunérat : jeux vidéos grat. Ch exclu. Ch aus. secrét pour caf, réparat. ascenc., sptdp, mfpmc, mpmcms, 2-3 rpqjnfpr etc, etc. Ecrire au journal qui transmettra...

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection ▷

- ☑ Comanche CD
- ☑ Sam & Max
- ☑ Armored Fist
- ☑ Rebel Assault
- ☑ Day of the tentacle



Ce mois-ci,

Christophe Huissard

nous a envoyé un max de codes pour Worms Reinforcements. Du coup, il gagne un jeu de son choix (même hors sélection) et le droit d'avoir son nom en rouge et en relief dans le journal.

Comment pourrions-nous définir notre métier quand on écrit cette rubrique ? Tricheur me semble un qualificatif assez approprié, à tous les niveaux : on joue aux jeux, hop, on chope un code. On téléphone aux hot-lines et zou, ils nous filent une manipulation pour un max de vies / thunes / énergie (Rayez la mention inutile). On triche. Vous nous envoyez une astuce, hop, on la recopie et on la publie. On triche. Mais on n'est pas pingres et si un de vos «trucs» nous intéresse et qu'on le publie, on vous envoie un jeu. Et ça, dites-vous bien que vous êtes les seuls à pouvoir en profiter : vous croyez tout de même pas que l'on va offrir des jeux à n'importe qui, non ?

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash • • • • • Cyber Press Publishing

(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)

92-98, boulevard Victor Hugo • • • • • 92115 Clichy

(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection pour si jamais vous êtes le grand gagnant) (comme Christophe Huissard) (respec t)

LES PATCHS

COMMENT ÇA MARCHE ?

Dans les pages suivantes, vous trouverez toutes sortes d'astuces pour vos jeux favoris. Cela va du simple code de niveau à des manipulations un peu plus complexes, mais pas de panique. On vous explique à chaque fois la marche à suivre.

Les seules astuces qui risquent de vous sembler un peu nébuleuses, ce sont celles où l'on utilise un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une des sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteurs. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant :

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde. Vous trouverez des informations plus complémentaires à ce sujet dans le numéro précédent de PC SOLUCES.

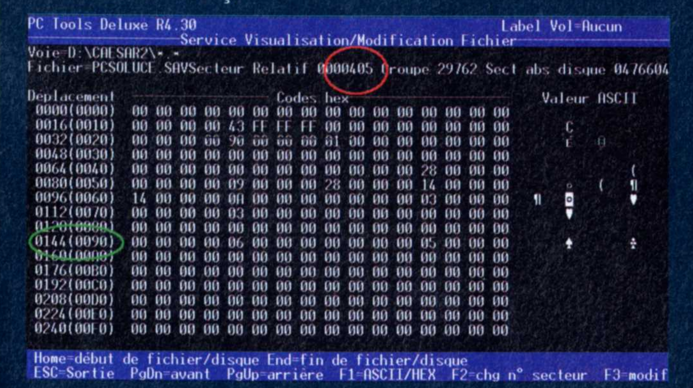
Ce qui suit est un exemple de la manière d'utiliser ce genre d'astuce appliqué à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

WINDOWS 95

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais, avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.

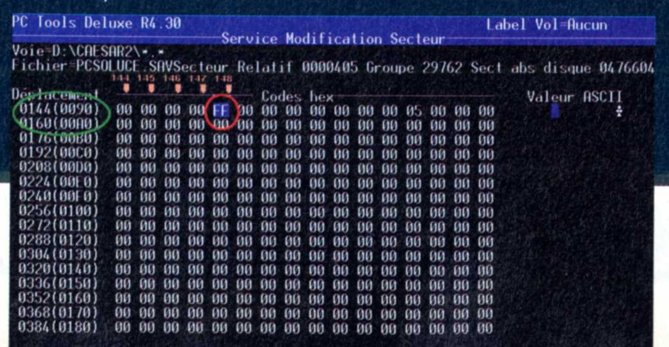


Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement la même pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

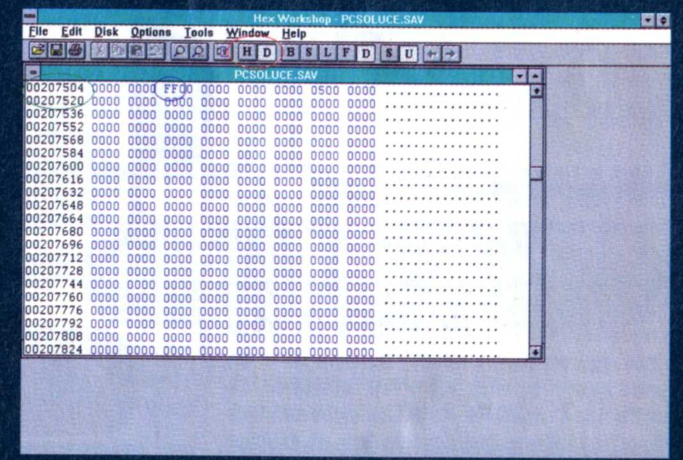
CÆSAR II

Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement la même pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. Il faut maintenant trouver. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.



Nous cherchons l'offset '148'. Manque de chance, il n'apparaît pas. Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme il est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.



Voici l'écran de HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CDs du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend, de plus, une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

tomcat alley

Éditez le fichier 'TOMCAT.INI' avec un simple éditeur de texte comme le bloc-notes de Windows. Le fichier 'TOMCAT.INI' doit se trouver normalement dans le répertoire de Windows ou celui où vous avez installé le jeu, en fonction du système d'exploitation que vous utilisez. Là, vous trouverez un paragraphe 'SAVE' où vos sauvegardes sont écrites de la manière suivante...

Savex=yyy,NomSauvegarde

Le 'x' représente le numéro de votre sauvegarde et le 'NomSauvegarde', le nom que vous lui aviez donné. Ensuite, le 'yyy' représente la mission où vous vous trouvez et il faut le remplacer par les numéros suivants...

Mission 1 : 648
Mission 2 : 649
Mission 3 : 650
Mission 4 : 651
Mission 5 : 652
Mission 6 : 653
Mission 7 : 654

Il est à noter que ces chiffres fonctionnent parfaitement avec la première sauvegarde (Save0=) mais qu'il faut enlever un point pour la deuxième sauvegarde (Save1=), enlever deux points pour la troisième et ainsi de suite...



•Avec un éditeur de fichier, éditez votre sauvegarde. Mettez 'FFFF' aux offsets suivants et vous aurez alors pas mal d'unités de la matière première choisie...

Pour l'or : Offset '1562'.

Pour le bois : Offset '1542'.

•Comme pour Warcraft 2, dans la première version du jeu, il y a des codes qui permettent de se simplifier la vie. Pour les entrer, il suffit d'appuyer la touche 'ENTER' pendant une partie et de taper 'CORWIN OF AMBER'. Appuyez sur 'ENTER' pour valider. À partir de ce moment, vous avez activé le 'Cheat Mode'. À présent, appuyez de nouveau sur la touche 'ENTER' et entrez l'un des codes suivants...

THERE CAN BE ONLY ONE - Vos troupes sont invulnérables et ne peuvent être détruites que par le 'Firestone Thrower'.

HURRY UP GUYS - Les temps de construction sont plus courts.

SALLY SHEARS - Voir toute la carte.

IRON FORGE - Toutes les technologies sont disponibles.

EYE OF NEWT - Vos magiciens ont toutes les connaissances.

POT OF GOLD - Donne 10000 or et 5000 bois.

IDES OF MARCH - Montre la séquence de fin du niveau.

CRUSHING DEFEAT - Vous fait perdre le niveau en cours.

YOURS TRULY - Vous fait gagner le niveau en cours.

HUMANx - Téléporte au niveau 'x' des humains. Bien entendu, il faut mettre le numéro du niveau où vous voulez aller à la place du 'x'.

ORCx - Téléporte au niveau 'x' des orcs. Bien entendu, il faut mettre le numéro du niveau où vous voulez aller à la place du 'x'.

arcade america

•Voici quelques codes...

LAS VEGAS : HRARKURMEL
GRAND CANYON : EFLSJXDPH!
MT. RUSHMORE : W5VK1FB3V0
OKLAHOMA : HMAIKUTMEL
MIAMI : GMF0LVTNFK
WASHINGTON D.C. : WVZKIFQZV0
NEW YORK : UW5!ZHCIXY

•Éditez le fichier '7THLEVEL.INI', qui doit se trouver dans votre répertoire Windows, avec un éditeur de texte comme le bloc-notes. Cherchez le texte 'SaveGame1Name=' et vous arriverez devant la liste des sauvegardes. Vous verrez que pour chaque 'SaveGamexName=', il y a un 'SaveGamexInfo='. Le 'x' représente le numéro de la sauvegarde, bien entendu. Derrière le '=' de 'SaveGamexInfo', vous verrez 19 caractères. En modifiant ces caractères, nous allons pouvoir nous téléporter au niveau que nous voulons ou modifier le nombre de vies.

Pour les vies, il faut mettre un 'z' minuscule à la place du douzième caractère pour avoir 86 vies.

Pour choisir son niveau de départ, il faut remplacer le huitième caractère par l'un des caractères suivants...

Las Vegas : '%'
Grand Canyon : '&'
Mt. Rushmore : '''
Oklahoma : '('
Alamo : ')'
New Orleans (Mardi Gras) : '*'
Miami : '+'
Washington D.C. : ','
New York : '-'
Woodstock : '.'

pitfall : mayan adventure

De nouveaux codes à taper pendant le jeu...



PUMPYOUUP - 99 Items
FIVEEASYPEICES - Les 5 premiers niveaux sont terminés.
LETSDOTHETIMEWARP - Jeu original (VCS2600).
IDBUYTHATFORADOLLAR -Permet l'accès à tous les niveaux.

civ-net

Pendant une partie, au moment où le bouton jaune 'FIN DE TOUR' clignote en bas à gauche de l'écran, appuyez sur les touches suivantes les unes après les autres : 'CTRL', 'A', 'O', 'D', 'B', 'A', 'M' et 'F'. En haut de l'écran, une nouvelle option fera son apparition. Il s'agit de 'EXTRAS' qui va vous permettre les choses suivantes...

ECHELLE : Permet de modifier les échelles de production des villes.

INFO. D'ARMEE : Donne dans l'ordre les civilisations dont les armées sont les plus importantes.

ARGENT ET POUVOIR : Ajoute 250 pièces d'or de plus à votre trésor et une unité blindée à chacune de vos villes.

A PERTE DE VUE : Active ou désactive la vision complète de la carte.

S'ENRICHIR : Ajoute 1000 pièces d'or à votre trésor.

JE SAIS TOUT : Vous donne directement la connaissance que vos scientifiques étaient en train de développer.

CRISE DE MISSILE : Donne un missile nucléaire à chacune de vos villes.

COLONS : Donne un nouveau colon à chacune de vos villes.

ORAGE NUCLEAIRE : Donne un avertissement (Rien de plus ?).

AUTOMATIQUE : Active ou désactive le fait que l'ordinateur joue à votre place.

ARMAGGEDON : Des bombes nucléaires explosent un peu partout !

mechwarrior II

•De nouveaux codes pour le jeu en supplément de ceux déjà parus dans le premier numéro de PC SOLUCES.
Gardez les touches 'CTRL', 'ALT' et 'SHIFT' pendant que vous tapez les mots suivants pendant une partie... N'oubliez pas qu'il faut les taper en QWERTY

FLYGIRL - Donne les jumpjets à n'importe quel Mech.
GANKEM - Détruit le mech que vous prenez pour cible.
DEI - Affiche «F E I F».
ICANTHACKIT - Fin de la mission.
LAIRDO - Blimp.
MEEPMEEP - Temps compressé activé.
UNMEEPMEEP - Temps compressé désactivé.
TINKERBELL - Caméra externe flottante. Appuyez sur 'C' pour le désactiver.
FUCK - Affiche un message de réprimande.
SHIT - Affiche un message de réprimande.

•En mode campagne, mettez 'FREEBIRTHTOAD' à la place de votre nom. Ensuite, lorsque vous irez dans la 'READY ROOM', vous verrez que vous pourrez cliquer sur le nom de la mission que vous voulez faire.

•En mode 'TRIAL OF GRIEVANCE', cliquez sur l'étoile qui se trouve à droite du choix de la formation. Vous serez alors dans le menu 'STAR CONFIG'. Cliquez sur le nom de votre pilote. Vous pourrez alors le modifier. Si vous entrez l'un des noms suivants, en respectant les majuscules et minuscules, vous aurez accès à de nouveaux Mechs...

Calvin : Permet de choisir l'Elemental (entre le Dire Wolf et le Firemoth).
Hobbes : Permet de choisir l'Elemental et le Tarantula.
Enzo : Permet de choisir l'Elemental, le Tarantula ou le Battlemaster IIc.

Ne vous trompez pas, c'est à la place du nom du pilote que vous dirigez qu'il faut mettre ces noms et pas à la place des noms de vos co-équipiers!

•Voici de nouveaux codes à taper en gardant les touches 'CTRL', 'ALT' et 'SHIFT' enfoncées mais ils ne fonctionnent qu'avec l'extension 'GHOAST BEAR'S LEGACY EXPANSION PACK'.

CLARK - Vision au rayon X.
KENT - Invincibilité.
DORCS - De nouveaux DORCS.
KABOOM - Détruit tous les Mechs.
PALEX - Détruit le Mech que l'on a pris pour cible.
PUTZ - Finit la mission en cours d'une bonne manière.
JUMBO - Donne des Jumpjets au Mech.
BURR - Désactive le Heat Tracking.
TIK - Affiche les sphères de visée.
SPEEDYGONZALES : Active le mode de temps compressé.

heretic

À l'occasion de la sortie de HERETIC : SHADOW OF THE SERPENT RIDERS en version CD-Rom, voici tous les codes à taper durant une partie en QWERTY...

IDDQD - Mort instantanée.
IDKFA - Aucune arme ni munition.
COCKADOODLEDOO - Vous transforme en poulet.
-ENGAGExy - Téléportation à la carte 'y' du niveau 'x'.
KITTY - Active ou désactive le Clipping.
MASSACRE - Élimine tous les monstres du niveaux en cours.
PONCE - Énergie au maximum.
QUICKEN - God Mode
RAMBO - Toutes les armes.
RAVMAP - À taper sur la carte du jeu pour changer le mode. La première fois, cela découvrira toute la carte. La seconde fois cela indiquera les objets et les monstres.
SHAZAM - Active un Tome Of Power (même si vous n'en avez pas) .
SKEL - Toutes les clefs squelettes.
TICKER - Affiche 'fps dots'.
GIMME - Donne les objets de la liste suivante...
A - Anneau d'invincibilité.
B - Mask (Invisibilité).
C - Crystal Vial.
D - Mystic Urn.
E - Tome Of Power.
F - Torche.
G - Hour Glass (Bombes à retardement).
H - Morph Ovum (Oeuf pour transformation en poulet).
I - Golden Wings.
J - Chaos Device.

À noter qu'il ne faut pas utiliser le clavier numérique lorsque l'on vous demande le nombre.

rebel assault II

Le mois dernier, nous avons vu le 'USING THE FORCE MODE' et le 'YODA POWER MODE' mais il existe un autre mode, il s'agit du 'DARK SIDE MODE'.

Pour l'utiliser, il faut déjà passer en 'USING THE FORCE MODE', c'est-à-dire en appuyant sur les touches 'ALT' et 'V' en même temps puis en entrant le code 'LETGO'. Ensuite, refaites la même chose mais mettez le code 'ISNOTRY' pour passer en 'YODA POWER MODE'. Une fois de plus, appuyez sur les touches 'ALT' et 'V' en même temps. A présent entrez le code 'JOINME' et vous basculerez dans le côté obscur de la force. À partir de ce moment, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes ainsi que toutes celles des deux autres modes, bien entendu, qui se trouvent dans le troisième numéro de PC SOLUCES.

ALT + S : Super Pilot (qui a déjà fini tous les niveaux).
ALT + D : Active le Debug Mode.
ALT + C : Sauvegarde l'écran en un fichier image.



street fighter II

Sous DOS, lancez le jeu en tapant...
SF2 /updownmove - L'écran ira vers le haut et vers le bas.
SF2 /vesa105 - Vous pourrez jouer en1024x768x256 couleurs.

descent II

Voici un nouveau code pour la version complète du jeu. Tapez 'HELPVISHNU' et vous pourrez trouver de nouveaux Guide Bots.

theme park

Pour jouer avec un très beau parc, il suffit de mettre 'DEMO' à la place de votre surnom lorsque l'ordinateur vous le demande.

MADELAINE Damien

duke nukem 3d

Voici quelques aides pour l'édition des fichiers '*.CON' de la version 1.1 de DUKE NUKEM 3D.

Ces fichiers peuvent ressembler à des sortes de morceaux de programmes qui permettent de modifier un grand nombre de choses dans le jeu. Par certains côtés, ils ressemblent à des programmes en langage C. On y retrouve des procédures, etc...

Choisissez un fichier '*.CON', par exemple 'USER.CON', et éditez le avec un éditeur de texte quelconque comme s'il s'agissait de n'importe quel type de texte.

D'une manière générale, vous n'allez pas toucher à grand-chose, juste modifier quelques lignes existantes. Voici un descriptif de la plupart des mots clefs pour une meilleure compréhension des fichiers '*.CON'.

COMMENTAIRES

Tout d'abord, vous verrez qu'il y a des textes qui apparaissent mais ils ne servent en fait que de commentaires. Pour définir un commentaire, il faut mettre au début '/*' pour dire qu'à partir de maintenant, il s'agit d'un commentaire texte. Ensuite, il faut dire que c'est la fin d'un commentaire en mettant un '*/'. Mais, il est possible de faire un commentaire en ajoutant seulement '//' devant le texte que vous avez à écrire.

USER.CON

Ce fichier est le plus simple à comprendre. Par exemple dans la section 'MISC GAME SETTINGS', vous pourrez modifier tout un tas de choses comme le nombre de munitions que vous pouvez transporter ou votre énergie. D'une manière générale, c'est défini de la manière suivante :

```
define NOM Variable
```

Par exemple :

```
define MAXPLAYERHEALTH 100
```

Cela veut dire que l'énergie maximum de votre personnage ne dépassera pas 100 points. Si vous mettez 200 à la place de 100, vous aurez alors le double de votre énergie habituelle. Mais, cela ne règle que le montant maximum de votre énergie.

Vous pouvez faire la même chose avec un tas d'autres choses comme le nombre maximum de munitions (MAXPISTOLAMMO, MAXRPGAMMO, etc...). Vous pouvez faire réapparaître les objets que vous voulez beaucoup plus rapidement (enfin ceux qui peuvent réapparaître) en diminuant le temps de 'RESPAWNITEMTIME'. Avec de toutes petites notions d'anglais, vous allez pouvoir complètement modifier les variables du jeu pour le rendre beaucoup plus dur ou beaucoup plus facile à votre goût. Vous pouvez aussi modifier les messages qui apparaissent à l'écran. À un endroit, vous verrez qu'il y a une longue liste de commandes 'DEFINEQUOTE' présentées de la manière suivante :

```
definequote Numero Message
```

Par exemple :

```
definequote 8 UNLOCKED
```

Si vous mettez à la place de 'UNLOCKED' le mot 'DEVEROUILLE', lorsque vous ouvrirez des portes dans le jeu, ce sera le mot qui s'affichera. Au cas où il est écrit '<Please Leave Blan>', ne mettez pas de message à cet endroit.

Dans la section 'SOUND' qui se trouve à la fin du jeu fichier 'USER.CON', vous pouvez modifier les sons du jeu. Si vous disposez de fichiers son au format VOC (*.VOC), il suffit de les copier dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur et ensuite de remplacer un nom de fichier VOC par le nom de votre fichier, comme dans l'exemple ci-dessous :

```
definesound KICK_HIT kickhit.voc 0 0 4 0 0
```

Nous copions le fichier 'SOLUCE.VOC' dans le répertoire du jeu et nous modifions la ligne de cette manière :

```
definesound KICK_HIT soluce.voc 0 0 4 0 0
```

Rien de plus simple ! À présent, à chaque fois que Duke donnera un coup de pied, nous pourrons entendre quelques secondes de 'CARMEN' (l'opéra) puisque c'est ce que contenait notre fichier son.

GAME.CON

Ce fichier est beaucoup plus compliqué à comprendre. Puisqu'il s'apparente plus à un programme qu'à une liste de définitions de choses... Vous verrez que les procédures sont définies de la manière suivante :

```
Mots_clefs Definition
        Commandes
end
```

En fonction des mots clefs, le 'end' est différent. Par exemple, pour 'STATE', on finira avec 'ENDS' et pour 'ACTOR', on finira avec 'ENDA'. Mais voyons cela plus clairement... Il y a tout d'abord les procédures 'ACTOR' qui correspondent à toutes les choses avec lesquelles vous pouvez interagir sur l'écran comme les monstres ou les munitions que vous pouvez trouver. Par exemple :

```
actor AMMO
        fall
        ifmove RESPAWN_ACTOR_FLAG state respawnit
        else ifp pshrunk { } else ifcount 6 ifpdistl RETRIEVEDISTANCE
ifcanseearget
        {
                addamo PISTOL_WEAPON PISTOLAMMOAMOUNT quote 65
                ifspawnedby AMMO state getcode
                else state quikget
        }
enda
```

lemmings 3d

Dans le second numéro de PC SOLUCES, nous vous avions donné les codes de la version 'Demo' du jeu. Voici, à présent, tous les codes de la version finale...

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
Niveau 2 BLIMBING	Niveau 21 KAMACITE	Niveau 41 CABOCEER	Niveau 61 CHORIAMB
Niveau 3 FANAGALD	Niveau 22 GUMMOSIS	Niveau 42 GEROPIGA	Niveau 62 GARGANEY
Niveau 4 DRICKSIE	Niveau 23 PRODNOSE	Niveau 43 BONTEBOK	Niveau 63 KAOLIANG
Niveau 5 KURTOSIS	Niveau 24 NGULTRUM	Niveau 44 EMPYREAL	Niveau 64 MAROCAIN
Niveau 6 GREGATIM	Niveau 25 COTTABUS	Niveau 45 LANGLAUF	Niveau 65 OBTEMPER
Niveau 7 WALLAROO	Niveau 26 BEDAGGLE	Niveau 46 NANNYGAI	Niveau 66 TASTEVIN
Niveau 8 AVENTAIL	Niveau 27 EPICALYX	Niveau 47 SARATOGA	Niveau 67 VELLOZIA
Niveau 9 GAZOGENE	Niveau 28 HOMALOID	Niveau 48 QUINTAIN	Niveau 68 BORACHIO
Niveau 10 JINGBANG	Niveau 29 LALLYGAG	Niveau 49 MUSQUASH	Niveau 69 JACKAROO
Niveau 11 DIALLAGE	Niveau 30 BILABIAL	Niveau 50 ZOMBORUK	Niveau 70 COOLAMON
Niveau 12 BUNODONT	Niveau 31 CACOFOGO	Niveau 51 SKILLING	Niveau 71 BANAUSIC
Niveau 13 NAINSOOK	Niveau 32 METAVURT	Niveau 52 WOBEGONE	Niveau 72 FABURDEN
Niveau 14 YAKIMONA	Niveau 33 SLOWBURN	Niveau 53 BINDIEYE	Niveau 73 RECKLING
Niveau 15 FUMITORY	Niveau 34 PELLUCID	Niveau 54 FRAXINUS	Niveau 74 MIRLITON
Niveau 16 CINGULUM	Niveau 35 MAKIMONO	Niveau 55 LINDWORM	Niveau 75 OPAPANAX
Niveau 17 BESLAVER	Niveau 36 KHUSKHUS	Niveau 56 CURLICUE	Niveau 76 BIMBASHI
Niveau 18 ANABLEPS	Niveau 37 DISPLODE	Niveau 57 HANEPOOR	Niveau 77 CAATINGA
Niveau 19 QUINCUNX	Niveau 38 RACAHOUT	Niveau 58 IDEMQUOD	Niveau 78 PENSTOCK
Niveau 20 TARLATAN	Niveau 39 ORGULOUS	Niveau 59 BLANDISH	Niveau 79 SPRINGAL
	Niveau 40 DUNCEDOM	Niveau 60 MALAGASY	Niveau 80 BABIRUSA

doom II

Pendant une partie, tapez les mots suivants en QWERTY...

IDDQD - God Mode.

IDKFA - Toutes les clefs et munitions au maximum.

IDFA - Munitions au maximum.

IDCLIP - No Clipping Mode (Permet de traverser les murs).

IDBEHOLD - Donne des objets.

IDCHOPPERS - Donne la tronçonneuse.

IDCLEVxy - Permet de se téléporter à la mission 'x' et niveau 'y'.

IDMYPOS - Donne votre position actuelle.

IDMUSxx - Joue la musique du niveau 'xx'.

IDBEHOLDR - Combinaison anti-radiation temporaire.

IDBEIOLDR - Invisibilité temporaire.

IDBEVOLDR - Invincibilité temporaire.

IDBEAOLDR - Carte computer.

IDBELOLDR - Amplification de lumière temporaire.

IDBESOLDR - Berserk Mode temporaire.

IDDT - La première fois, cela vous donnera toute la carte.

IDDT - La deuxième fois, cela indiquera tous les objets et monstres sur la carte.

J'avoue que vu ainsi, ce n'est pas clair du tout. Mais, il s'agit de la procédure des munitions pour pistolet que vous pouvez trouver sur le sol. C'est-à-dire que toutes les munitions normales pour pistolet que vous ramasserez dans le jeu utiliseront ce format.
De la même manière, il y a le mot clef 'STATE' qui représente un état et qui peut s'utiliser de la même manière que 'ACTOR' sous forme de procédure ou, comme dans l'exemple ci-dessus pour indiquer quelque chose de particulier.
Ensuite, il y a 'ACTION' qui contrôle les actions des objets. Cela peut être de manière générale pour tous les objets d'un type convenu ou à l'intérieur d'une procédure pour un cas particulier. Par exemple :

```
action ATROOPDEAD 59 3 1 1 21
```

Définit un 'TROOPER' qui est mort ce qui en anglais se dit 'A TROOP DEAD'. Les chiffres qui sont derrière peuvent être modifiés comme vous le désirez mais, bien entendu, ils ont une signification. Par exemple, le premier nombre (59) indique la position du 'TROOPER'. En mettant '59', cela indique qu'il n'est pas allongé sur le sol mais en état de choc. Le dernier chiffre (21) indique qu'il y a du sang qui gicle. Cela aurait pu être 'ATROOPSTAND' ou 'ATROOPRUN'. Pour les chiffres et les autres possibilités, je vous conseille de regarder le fichier 'GAME.CON' original pour vous donner une idée.
Ensuite, il y a le mot clef 'SPAWN'. Cela signifie que vous allez créer un monstre ou un objet toujours dans le cadre d'une procédure ce qui correspond à un cas particulier. Dans le jeu, cela aura pour effet de faire apparaître un objet.
Par exemple, ajoutez cette procédure dans le fichier 'GAME.CON'.

```
state atroopdeadstate
state soluces_jibs
state drop_ammo spawn DUMMYDUKE
found a while ago
ends
```

À chaque fois que vous tuerez un 'TROOPER', un monstre s'échappera de son corps (fonction SPAWN DUMMYDUKE). Cela dit, la procédure 'SOLUCES_JIBS' n'est pas encore définie.
Il y a aussi le mot clef 'STATE'. C'est un état. Par exemple, voici la procédure 'soluces_jibs'.

```
state soluces_jibs
        guts JIBS2 2
        guts JIBS3 1
ends
```

Avec cette procédure, vous allez envoyer des morceaux de corps de vos ennemis ainsi que du sang un peu partout (JIBS correspond au sang et aux morceaux de corps). Mais cela ne suffit pas, car si vous avez défini une procédure qui n'existe pas encore et qui utilise un nom qui n'a aucune signification pour le jeu, cela ne sert à rien. C'est pourquoi, il faut inclure cette procédure dans des procédures déjà existantes. Du sang? Bien entendu, il faut inclure cette procédure à la mort d'un monstre! Cherchez 'KILLIT' qui ressemble à quelque chose comme ça dans une procédure :

```
state BLABLA
 blabla
        killit
        blabla
ends
```

Ajoutez juste devant la ligne 'STATE SOLUCES_JIBS' :

```
state BLABLA
 blabla
        state soluces_jibs
        killit
        blabla
ends
```

En fait, 'KILLIT' veut dire que l'objet dont il est question dans la procédure sera éliminé donc c'est le meilleur moment pour y intégrer du sang et des tripes! Il faut donc ajouter votre procédure juste avant. Toujours après un 'KILLIT', vous pouvez ajouter un son du genre 'DAMN I M GOOD!'. Pour le faire, il suffit d'ajouter une ligne après le 'KILLIT' du genre :

```
state soluces_jibs
killit
sound JIBBED_ACTOR2
```

Vous trouverez d'autres noms de sons en regardant dans le fichier 'DEFS.CON' mais vous pouvez essayer les noms suivants :

```
sound JIBBED_ACTOR3
sound JIBBED_ACTOR4
sound JIBBED_ACTOR5
sound JIBBED_ACTOR6
sound LADY_SCREAM
sound DUKE_YES
```

Bien sûr, il est possible de faire énormément d'autres choses mais c'est beaucoup plus compliqué. Le mieux, c'est de se familiariser avec les commandes déjà données et d'expérimenter vous même. Dans tous les cas, il est préférable de faire une copie de sauvegarde des fichiers que vous allez modifier histoire de pouvoir tout remettre en ordre au cas où il y ait un problème.

alone in the dark III

Dans la cuisine, prenez l'un des deux poisons et fabriquez le vin empoisonné. Buvez-le. Maintenez alors la touche 'ENTREE' jusqu'à ce qu'il réapparaisse dans l'inventaire. Votre énergie sera alors de -1000. Recommencez l'opération et en insistant, vous arriverez à environ +32000 points d'énergie. Ensuite, prenez le 'FRYING PAN' et avalez-le pour éviter les effets secondaires du vin.

BONNARGENT Tristan

assault rigs

Voici tous les codes pour le mode multi-joueurs...

MOTO : 123123	SPEEDWAY : 572963	UP N DOWN : 192376
GINGER : 8394766	BUMPS : 173653	DEMON : 926764
SKATE : 612947	BOWL : 457364	QUADBOWL : 192875
MINIMAZE : 192345	OPEN : 567436	RUNAROUND : 884632
HIDE : 564764	GRANDPRIX : 149763	
PYRAMID : 476326	SUPER BOWL : 758733	

sim city 2000 windows

Voici quelques codes à taper pendant le jeu...
OIVAIZMIR : Debug Menu qui vous permet d'accéder à pas mal de choses.
GILMARTIN : Une base militaire.
BUDDAMUS : En titillant la barre d'outils, cela vous donnera 500.000 dollars.

f1 grand prix manager

Éditez votre fichier de sauvegarde, qui porte le nom '*.GPS', avec un éditeur de fichiers. Au secteur '5' et à l'offset '138', mettez '804A5D05'. Vous aurez alors 90 millions en rechargeant cette sauvegarde. Pour ceux qui utilisent un éditeur de fichiers qui n'utilisent pas la notion de secteur, il faut aller au déplacement '2698'.

SAMPOUX Fabian

•Voici une liste donnant les personnages avec lesquels vous pourrez recruter certains autres personnages. Le premier nom est le nom de la personne recrutée et le deuxième celui de la personne qui peut recruter.

Alagrim Ironaxe	: Oglim the Lonely
Amarin Starchaser	: Ulgrim the Weary
Anderlane of the	: Corlane the Bear
Arak the Avenger:	Kiranda the Wild
Aramila the Seer:	Rorthron the Wise
Aranor Boldsword:	Melgran Dragonsword
Arbethor Greenhand:	Merithel of the
Arbethor Greenhand:	Lake
Arithel the :	Araleth the White
Boragrim Sharpaxe:	Thalgrima the
Boragrim Sharpaxe:	Betrothed
Borgalug Bonecrusher:	Gothrum the Glum
Borlum the Happy :	Gothrum the Glum
Corlane the Bear :	Taroleth the Jester
Crun the Weasel :	Taroleth the Jester
Darath the Lion :	Djalina Snowheart
Dorgrun Roughhand:	Rorthron the Wise
Dorok the Dour :	Rorthron the Wise
Dorok the Dour :	Sherinar of Shadows
Elessa of the Mists:	Amarin Starchaser
Elina the :	Darath the Lion
Eothor Sparehand:	Marathor the
Eothor Sparehand:	Splendid
Eothor Sparehand:	Prince Morkin
Farlik Whiteknife:	Uvar the Penitent
Forthar the Hunter:	Dorok the Dour
Gothrum the Glum:	Melinissa the Sweet
Grumrud Slowaxe:	Oscruth Loosehead
Guthrane Oakfist :	Merithel of the
Guthrane Oakfist :	Lake
Harumbar the Unhappy:	Oscruth Loosehead
Hilgor the Meek :	Kiranda the Wild
Holdar Longeye :	Borgalug
Holdar Longeye :	Bonecrusher
Hoon the Warrior :	Ulgrim the Weary
Itar the Green :	Rorthron the Wise
Jarleth the Shining :	Eothor Sparehand
Jarleth the Shining :	Oscruth Loosehead
Karahar the Wistful:	Thalgrima the
Karahar the Wistful:	Betrothed
Khalak the Blue :	Darath the Lion
Leonik Leatherhand :	Boragrim Sharpaxe
Marathor the :	Forthar the Hunter
Splendid :	Volgor the Sure
Marik Silktongue :	Thalgrima the
Marik Silktongue :	Betrothed
Melgran Dragonsword:	Dorok the Dour
Melinoth Larkstongue:	Rorthron the Wise
Merithel of the Lake:	Arak the Avenger
Miranar Fairhand :	Rorthron the Wise
Mirithel the Warm :	Itar the Green
Morgrissa :	Melinissa the Sweet
Muglum the Handsome:	Oglissa the Rose
Oglim the Lonely :	Rorthron the Wise
Oglissa the Rose :	Gothrum the Glum
Olagrum the Steady:	Gothrum the Glum
Olog the Friendly :	Gothrum the Glum
Orabrin Lionsblood :	Sharila Suresword
Oscruth Loosehead :	Prince Morkin
Rainar the Besotted:	Djallina Snowheart
Rorlbar the Poet :	Thalgrima the
Rorlbar the Poet :	Betrothed
Rugrak Firmaxe :	Merithel of the
Rugrak Firmaxe :	Lake
Sharila Suresword:	Talmar the Quiet
Slorum the Smug :	Holdar Longeye
Snorglum Bighammer:	Morgrissa
Snorglum Bighammer:	Hammertongue
Talmar the Quiet :	Oscruth Loosehead
Tantrana the Grand:	Boragrim Sharpaxe
Tantrana the Grand:	Sharila Suresword
Taroleth the Jester:	Farlik Whiteknife
Thorgran Wildsword:	Khalak the Blue
Torbrith Swiftfoot:	Farlik Whiteknife
Udrar the Stubborn:	Rorthron the Wise
Ulene Quietheart :	Ulgrud the
Ulene Quietheart :	Treacherous
Ulgrim the Weary :	Thalgrima the
Ulgrim the Weary :	Betrothed
Ulgrud the :	Rorthron the Wise
Uvar the Penitent :	Rorthron the Wise
Var the Swordsman:	Amarin Starchaser
Volgor the Sure :	Rorthron the Wise

•Voici une liste des personnages avec lesquels vous ne pourrez pas recruter certains autres personnages. Le premier nom est le nom de la personne qui ne peut pas être recrutée.

Alargrith Warhelm :	Luxor the
Alargrith Warhelm :	Moonprince
Alargrith Warhelm :	Uvar the Penitent
Aramila the Seer :	Anderlane of the
Aramila the Seer :	Arakai
Aramila the Seer :	Corlane the Bear
Aranor Boldsword :	Dorok the Dour
Arbethor Greenhand :	Arak the Avenger
Arfold Longtooth :	Araleth the White
Arfold Longtooth :	Arithel the
Arfold Longtooth :	Joybringer
Arfold Longtooth :	Prince Morkin
Asholeth the Fey :	Araleth the White
Barag the Fierce :	Jarleth the Shining
Barag the Fierce :	Prince Morkin
Barag the Fierce :	Uvar the Penitent
Crun the Weasel :	Araleth the White
Dorgrun Roughhand :	Araleth the White
Dorgrun Roughhand :	Prince Morkin
Elgrena the Gracious :	Aramila the Seer
Elgrena the Gracious :	Farlik Whiteknife
Elgrena the Gracious :	Melinoth
Elgrena the Gracious :	Larkstongue
Elgrena the Gracious :	Miranar Fairhand
Elgrena the Gracious :	Rorthron the Wise
Elgrena the Gracious :	Taroleth the Jester
Elgrena the Gracious :	Udrar the Stubborn
Eothor Sparehand :	Dorok the Dour
Eothor Sparehand :	Forthar the Hunter
Faramoth the Solemn :	Araleth the White
Galahar the Calm :	Araleth the White
Galahar the Calm :	Arithel the
Galahar the Calm :	Joybringer
Garamor the Fat :	Forthar the Hunter
Garamor the Fat :	Volgor the Sure
Garfin Quickclip :	Arithel the
Garfin Quickclip :	Joybringer
Garfin Quickclip :	Prince Morkin
Garfin Quickclip :	Ulgrim the Weary
Godrold Heavyhand :	Arithel the
Godrold Heavyhand :	Joybringer
Harumbar the Unhappy :	Uvar the Penitent
Imirel Starblade :	Rorthron the Wise
Itar the Green :	Farlik Whiteknife
Jarleth the Shining :	Prince Morkin
Joruk Redfist :	Arithel the
Joruk Redfist :	Joybringer
Justrik the Hawk :	Djalina Snowheart
Lanklin the Boaster :	Oglim the Lonely
Lanklin the Boaster :	Udrar the Stubborn
Lanklin the Boaster :	Uvar the Penitent
Lanklin the Boaster :	Volgor the Sure
Leonik Leatherhand :	Marathor the
Leonik Leatherhand :	Splendid
Leonik Leatherhand :	Sherinar of Shadows
Mana the Huntress :	Eothor Sparehand
Marathor the :	Aranor Boldsword
Splendid :	Dorok the Dour
Splendid :	Sherinar of Shadows
Melinoth Larkstongue :	Crun the Weasel
Melinoth Larkstongue :	Farlik Whiteknife
Melinoth Larkstongue :	Taroleth the Jester
Miranar Fairhand :	Taroleth the Jester
Mirithel the Warm :	Prince Morkin
Mirithel the Warm :	Uvar the Penitent
Molicor the Kind :	Miranar Fairhand
Molicor the Kind :	Rorthron the Wise
Molicor the Kind :	Uvar the Penitent
Morgreth the Unsure :	Darath the Lion
Morgreth the Unsure :	Djalina Snowheart
Morgreth the Unsure :	Rorthron the Wise
Oglim the Lonely :	Farlik Whiteknife
Oglissa the Rose :	Melinissa the Sweet
Ogrotha the :	Gothrum the Glum
Orabrin Lionsblood :	Araleth the White
Orabrin Lionsblood :	Eothor Sparehand
Oraina the Placid :	Anderlane of the
Oraina the Placid :	Arakai
Oraina the Placid :	Corlane the Bear
Oraina the Placid :	Crun the Weasel
Oraina the Placid :	Farlik Whiteknife
Oraina the Placid :	Prince Morkin
Oraina the Placid :	Rorthron the Wise
Oraina the Placid :	Taroleth the Jester
Orimund the :	Araleth the White
Respelndent :	Crun the Weasel
Respelndent :	Farlik Whiteknife
Queen Carithila :	Araleth the White
Queen Carithila :	Arithel the
Queen Carithila :	Joybringer
Rugrak Firmaxe :	Marathor the
Rugrak Firmaxe :	Splendid
Rugrak Firmaxe :	Sherinar of Shadows
Rugrak Firmaxe :	Volgor the Sure
Sadlak the Merry :	Eothor Sparehand
Sadlak the Merry :	Marathor the
Sadlak the Merry :	Splendid
Sharila Suresword :	Araleth the White
Sharila Suresword :	Prince Morkin
Snorglum Bighammer :	Melinissa the Sweet
Talmar the Quiet :	Prince Morkin
Taroleth the Jester :	Rorthron the Wise
Uareth the Chosen :	Araleth the White
Uareth the Chosen :	Prince Morkin
Udrar the Stubborn :	Taroleth the Jester
Ulene Quietheart :	Rorthron the Wise
Uthran the Meddler :	Aranor Boldsword
Var the Swordsman :	Farlik Whiteknife
Var the Swordsman :	Itar the Green
Var the Swordsman :	Ulgrud the
Var the Swordsman :	Treacherous
Var the Swordsman :	Uvar the Penitent
Volgor the Sure :	Araleth the White
Volgor the Sure :	Prince Morkin
Zalnor Sourspleen :	Prince Morkin

les guignols de l'info

Pour avoir 100% de crédibilité et de popularité, il suffit d'éditer votre fichier de sauvegarde. Par exemple, si vous avez sauvegardé votre partie sous le nom 'SOLUCES.TXT', il faudra éditer le fichier 'SOLUCES.TXT' avec un simple éditeur de texte. Cherchez le mot 'JOUEUR'. Les deux chiffres qui le suivent représentent sa crédibilité et sa popularité. Il suffit de mettre 100 à la place. Au cas, où vous ne vous pouvez pas insérer du texte, placez le curseur juste avant JOUEUR et appuyez sur 'ENTER'. Le texte ira à la ligne et vous pourrez entrer le texte (100;100). Relancez le jeu, faites un reportage et vous devriez gagner la partie. Atchao! Bonsoir!



a-train

•Appuyez sur les touches CTRL et SHIFT en même temps. En gardant ces touches enfoncées, tapez 'CHEATER-CHEATERWIMP'. Cela vous donnera un million de dollars ainsi que toutes les marchandises que vous pourrez stocker.

•Pour contrôler la gigantesque ville que l'on voit dans la démo du jeu, il faut aller dans le menu 'SYSTEM' et sélectionner 'SAVE'. Sauvegardez la partie et sortez. Relancez le jeu et chargez la sauvegarde, tout simplement.

•Pendant le jeu, appuyez sur les touches CTRL et ALT en même temps. En gardant ces touches enfoncées, tapez 'BELLYBUTTON' pour voir de nouveaux graphismes.

dune II

Au lieu de lancer le jeu en tapant 'DUNE2' sous DOS, tapez à la place 'DN'. Vous verrez quelques informations. Pendant la partie, appuyez sur la touche '+' ce qui activera la possibilité d'utiliser les touches suivantes...

F6 - Argent illimité.

F7 - Armée Atreides invincible.

F8 - Armée Ordos invincible.

F9 - Armée Harkonnens invincible.

GRICOURT Nicolas

civilization II

Éditez votre sauvegarde (*.SAV) avec un éditeur de fichier. À l'offset '000F', mettez 'A7'. Jouez avec cette sauvegarde en utilisant le 'Cheat Mode' comme vous voulez. Sauvegardez et éditez de nouveau votre sauvegarde. Toujours à l'offset '000F', mettez '27'. De cette manière, on ne verra pas que vous avez triché dans les high-scores.

in extremis

Avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier 'EXTREMIS.EXE'. Allez au secteur relatif '0236' et au déplacement '0184'. À cet endroit, vous verrez 'F401'. Mettez 'E803' à la place et lorsque vous commencerez une partie, vous aurez deux fois plus de munitions.



seek and destroy

• Pendant le jeu, appuyez en même temps sur les touches suivantes...

D, E, T et H : Tous les ennemis n'ont qu'un point de vie

A, M et O : Donne le plein de munitions

M, E, G et A : Les armes au maximum pour l'hélicoptère

L, I, F et E : Donne une grose dose d'énergie

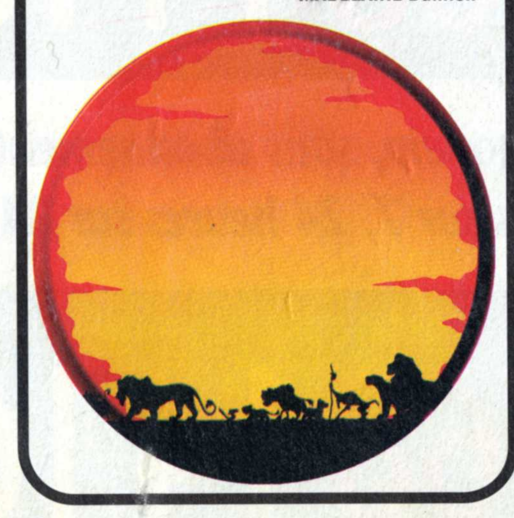
•Sur le menu principal, appuyez et gardez enfoncées les touches SHIFT de gauche, ALT de gauche et CTRL de gauche. Tout en gardant ces touches enfoncées, sélectionnez 'NEW GAME'. Un menu apparaîtra et qui vous permettra de choisir votre mission. Bien entendu, cela plante avec la version 'SHAREWARE' si vous choisissez une mission supérieure à la 2.

lion king

Tapez 'DWARF' sur l'écran de présentation du jeu. Si cela a bien fonctionné, les mots 'CHEAT ENABLED' devraient apparaître.

Pendant le jeu, tapez 'L' pour passer au niveau suivant et 'H' pour remettre votre énergie au maximum.

MADELAINE Damien



worms reinforcements

Dans WORMS, le code pour déclencher le 'CHEAT MODE' était 'BAABAA'. Dans cette version améliorée du jeu, ils ont changé le code qui est devenu 'BOBJOB'. Il faut l'entrer de la même manière, c'est-à-dire qu'il faut taper 'BOBJOB' sur l'écran d'armes (bouton droit de la souris) d'un ver pendant une partie. Vous aurez accès au 'SHEEP' et à la 'BANANA BOMB'.

•Voici tous les codes du mode 'CHALLENGE' (Mode 1 joueur)...

Mission 01 - IF MILKY CAN... : VERYEASY
Mission 02 - OLD AND SAD! : OHSOEASY
Mission 03 - UNCHAINED MANIACS : UNCHAINS
Mission 04 - FAILED POPSTERS! : BJORNPOP
Mission 05 - OVER RATED WASTERS : DODGEMAX
Mission 06 - OLD GENERATION! : STARTURN
Mission 07 - ALMOST FLUFFY! : HEYGEOFF
Mission 08 - RESERVE DOGS! : REZDOGGY
Mission 09 - KUNG FU FIGHTING : HIGHKICK
Mission 10 - MAMA MIA! : LONG AGO
Mission 11 - ONLY 3 LEFT! : HEY JOHN
Mission 12 - IT'S MAD COLIN! : SATANICS
Mission 13 - FOUR HORSEMEN! : NEARDEAD
Mission 14 - SCUMBAGS! : SCUMBAGZ
Mission 15 - OLD DEARS... : GOOD BYE
Mission 16 - ALIEN ABDUCTION! : TRUTHOUT
Mission 17 - THE TRUTH... : 17THKIND
Mission 18 - VIKINGS ARRIVE! : GOGOGOGO
Mission 19 - PUPPET TIME! : PIGSPACE
Mission 20 - FIREMEN! : TRUMPTON
Mission 21 - HITCH HIKERS : PARANOID
Mission 22 - OUTBREAK! : MIXTURES
Mission 23 - PARANOIA! : VERY MAD
Mission 24 - THE GREAT WAR : INSANITY
Mission 25 - THE FINAL CUT : GREATGIG

•Voici tous les codes des terrains du mode 'CHALLENGE' (Mode 1 joueur). Ainsi, vous pourrez jouer sur ces terrains particuliers. Pour entrer les codes terrains, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace sur l'écran de génération de terrain (GENERATE LANDSCAPE). Vous pourrez alors entrer l'un des codes suivants ou, à la limite, ce que vous voulez...

Mission 01 - IF MILKY CAN... : LIBERTY
Mission 02 - OLD AND SAD! : WROCK
Mission 03 - UNCHAINED MANIACS : HELL
Mission 04 - FAILED POPSTERS! : PCSTUFF
Mission 05 - OVER RATED WASTERS : CRISTANK
Mission 06 - OLD GENERATION! : JUNGLE
Mission 07 - ALMOST FLUFFY! : ARMOUR
Mission 08 - RESERVE DOGS! : DOGS
Mission 09 - KUNG FU FIGHTING : GUITARS
Mission 10 - MAMA MIA! : ARCTICS
Mission 11 - ONLY 3 LEFT! : CARS
Mission 12 - IT'S MAD COLIN! : BUST
Mission 13 - FOUR HORSEMEN! : ARTFRONT
Mission 14 - SCUMBAGS! : FUNGUS
Mission 15 - OLD DEARS... : BOTTLES
Mission 16 - ALIEN ABDUCTION! : BRIDGE
Mission 17 - THE TRUTH... : CHROME
Mission 18 - VIKINGS ARRIVE! : GARG
Mission 19 - PUPPET TIME! : ICE
Mission 20 - FIREMEN! : JOBBY
Mission 21 - HITCH HIKERS : PISTONS
Mission 22 - OUTBREAK! : CITY
Mission 23 - PARANOIA! : TANKPLAN
Mission 24 - THE GREAT WAR : GUITAR
Mission 25 - THE FINAL CUT : TEAM17

En plus de ces terrains spéciaux qui se trouvent sur le CD, vous pouvez essayez ceux-ci...

PIRATES OCEAN WLOGO WORMS

Christophe Huissard

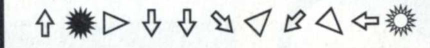
rebel assault

•Tous les codes pour tous les modes de difficulté...

MODE EASY	MODE NORMAL	MODE HARD
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

•Lorsque le logo 'LUCASARTS' apparaît sur l'écran en tournoyant, avec le joystick, faites Haut, Tir, Bas, Tir, Gauche, Tir, Droite et Tir. Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez entendre 'LUCASARTS'. Ensuite, pendant une partie, vous pouvez utiliser les touches suivantes...

+ : Augmente les dégâts.
- : Diminue les dégâts.
1 : FIGHTER TRAINING
2 : ASTEROID TRAINING
3 : PLANET KOLAADOR
4 : STAR DESTROYER ATTACK
5 : TATOOINE ATTACK
6 : ASTEROID FIELD CHASE
7 : IMPERIAL PROBE DROIDS
8 : IMPERIAL WALKERS
9 : STORMTROOPERS
A : PROTECT REBEL TRANSPORT
B : YAVIN TRAINING
C : TIE ATTACK
D : DEATH STAR SURFACE
E : SURFACE CANNON
F : DEATH STAR TRENCH



wipe out

Tapez «x'apdghost» sur la page de présentation du jeu. Ainsi, vous pourrez jouer avec un vaisseau en forme de X-Wing.

LE 1[ER] MENSUEL 100 % ASTUCES



N°4 JUIN 1996

ALIEN TRILOGY

LA SOLUTION COMPLETE

TOUS LES NIVEAUX • TOUTES LES ARMES • TOUS LES PASSAGES SECRETS • TOUS LES PLANS



15 HITS

EN SOLUTIONS COMPLETES

- ADDAMS FAMILY VALUES (MEGADRIVE - SUPER NINTENDO)
- BUG ! (SATURN)
- CLOCKWORK KNIGHT 1 & 2 (SATURN)
- DONKEY KONG COUNTRY 2 (SUPER NINTENDO)
- GEX (SATURN - PLAYSTATION)
- LE MANOIR DES ÂMES PERDUES (SATURN)
- PANZER DRAGOON I & II (SATURN)
- TOY STORY (MEGADRIVE - SUPER NINTENDO)
- VIRTUA HYDLIDE (SATURN)
- WORMS (SATURN - PLAYSTATION)

+ DES CENTAINES D'ASTUCES SUR DES DIZAINES DE JEUX





Pulverisez vos records !

À RIDGE RACER
& RIDGE RACER REVOLUTION

32FF • JUIN 1996 • BELGIQUE : 208FB • LUXEMBOURG : 200FL • SUISSE : 9FS • CANADA : 7,5



Le meilleur des consoles